CODENAME: PANZERS

PHASE ONE



HANDBUCH

Stormregion

cdv

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

SICHERHEITSINFORMATION

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC-Spielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o.Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von PC-Spielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z.B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die PC-Spiele verwenden.

SUPPORT

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindungen setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details:

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber von 8 - 19 Uhr) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an, woher und welche Sprachversion des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte/bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- Größe des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte (z.B. Joysticks)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen. Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre System-komponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet.

Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakt:

- Unter www.panzers.de finden Sie im Support-Bereich unser Online-Formular
- Telefonisch Montag bis Freitag von 8 - 19 Uhr unter: 01805/299 266 (bundesweit 0,12 EUR/min.)

Bitte beachten Sie, dass wir keinen Support für die dem Spiel beiliegenden Editoren anbieten.

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

Für Informationen und Updates:
WWW.PANZERS.DE

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATION UND SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Legen Sie die erste CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, um **Codename: Panzers** zu installieren. Das Setup-Programm sollte automatisch starten. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Sollte die Installationsroutine nicht automatisch nach dem Einlegen der Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk starten, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

1. Drücken Sie im Windows-Startmenü auf **Ausführen...**
2. Geben Sie **D:\Setup.exe** ein (D ist in diesem Beispiel der Laufwerksbuchstabe für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ändern Sie falls nötig den Laufwerksbuchstaben).
3. Drücken Sie **OK**.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren und **Codename: Panzers** zu spielen.

Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie **GameSpy** (für Mehrspieler-Partien im Internet) installieren möchten. Antworten Sie mit **JA**, um **GameSpy** auf Ihrem Computer zu installieren und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Gamespy-Client ist ein Zusatzfeature und muss nicht zwangsläufig installiert werden um **Codename: Panzers** über Internet zu spielen.

Für letzte Änderungen schauen Sie bitte in der "Readme" auf der CD nach.

Systemvoraussetzungen

Minimum

Prozessor:	PIII/Athlon 750 MHz
RAM:	256 Mb
Grafikkarte:	DirectX-kompatibel, T&L-fähig, 32 MB RAM, z.B. GeForce2MX/Radeon72000
Soundkarte:	DirectX-kompatibel
CD-ROM-Laufwerk:	8-fach oder schneller
Betriebssystem:	Windows® 98/Me/2000/XP
Festplattenspeicher:	3 Gb
DirectX-Version:	DirectX 9.0b (auf der CD enthalten)

Empfohlen

Prozessor:	PIV/Athlon 1,8 GHz
RAM:	512 Mb
Grafikkarte:	DirectX-kompatibel, T&L-fähig, 64 MB RAM, z.B. GeForce4Ti Reihe/ Radeon9500
Soundkarte:	DirectX-kompatibel
CD-ROM-Laufwerk:	8-fach oder schneller
Betriebssystem:	Windows® 98/Me/2000/XP
Festplattenspeicher:	3 Gb
DirectX-Version:	DirectX 9.0b (auf der CD enthalten)

EINFÜHRUNG

Codename: Panzers ist ein militärisches Strategiespiel, das auf den Ereignissen des Zweiten Weltkrieges basiert.

Das Spiel beinhaltet drei Kampagnen, die sich mit den folgenden Kriegsparteien beschäftigen: Deutschland, die Sowjetunion und die englisch-amerikanischen Alliierten. Jede Kampagne ist in mehrere Missionen unterteilt. Die deutsche Kampagne dreht sich um die militärischen Operationen der deutschen Streitkräfte in der Anfangsphase des Krieges: die Invasion in Polen im Jahr 1939, Operationen in Nordfrankreich und der Krieg im Osten gegen die Sowjetunion: die Invasion im Sommer des Jahres 1941, die Moskau-Offensive im Herbst 1941 und die Belagerung Stalingrads 1942. Die sowjetische Kampagne beginnt im Winter 1941 in Moskau und beinhaltet die bedeutendsten Zusammenstöße deutscher und sowjetischer Truppen, wie die Schlacht bei Kursk und die Wiedereroberung Stalingrads.

Die Kampagne der Alliierten beginnt mit der Landung in der Normandie und endet mit der Einnahme des Adlerhorsts. Ebenso werden die Zerstörung einer V2-Raketenbasis, die berühmte Operation Market Garden sowie die Ardennenoffensive behandelt.

Die Ereignisse in **Codename: Panzers** nehmen in historischer Reihenfolge von Mission zu Mission ihren Lauf. Jede Mission besteht aus einem oder mehreren zu erfüllenden Zielen. Des Weiteren sind (optionale) Zusatzmissionen verfügbar, die dem Spieler zusätzliche Erfahrungspunkte und Einnahmen ermöglichen. Das Gelände sowie die Position der Truppen in den Hauptmissionen sind stark an die wahren historischen Begebenheiten angelehnt. In den übrigen Missionen ist das Gelände und die Position aller Objekte zufällig generiert, was den Spielablauf attraktiver und weniger vorhersehbar gestaltet.

Sie übernehmen die Rolle des Befehlshabers einer kleinen Truppenformation; Ihre Aufgabe dabei ist es, alle Missionen siegreich zu beenden und letztendlich alle Kampagnen erfolgreich abzuschließen. Ihre Formation setzt sich aus unterschiedlichen Truppenbestandteilen zusammen - Artillerie, gepanzerte Fahrzeuge, Infanterie sowie Unterstützungs- und Versorgungstruppen; außerdem können Sie Luftunterstützung anfordern. Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie eine oder mehrere Aufgaben. Üblicherweise beinhalten diese Angriffe auf feindliche Stellungen, die Einnahme strategisch wichtiger Positionen (Städte, Brücken und Bahnhöfe), Siege über die gegnerischen Streitkräfte und die Besetzung von Basen; defensiv ausgerichtete Aufträge beinhalten die Verteidigung befestigter Stellungen gegen überlegene feindliche Streitkräfte. Sie können individuelle Befehle an jede einzelne Einheit unter Ihrem Kommando geben oder mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenfügen und diese als eine Befehlseinheit steuern. Eine Mission gilt dann als erfüllt, wenn alle Missionsziele erreicht sind; werden all Ihre Truppen getötet oder können Sie eine Aufgabe nicht erfüllen, die für die Erfüllung der Mission wichtig ist, gilt die Mission als verloren.



HELDEN



Hans von Gröbel

Hans von Gröbel wurde am 10. Mai im Jahre 1910 in Leipzig geboren. Er folgte dem Vorbild seines Vaters und schlug eine Laufbahn beim Militär ein. Trotz der schwierigen Aufnahmebedingungen wurde er in die Reichswehr aufgenommen. Seine Jahrgangskollegen erkannten in ihm sofort einen verlässlichen und nachdenklichen Kameraden, dessen Stärke vor allem in seinen Führungsqualitäten lag.

In den folgenden Jahren formten die physischen Anstrengungen und der Unterricht der Offiziersschule seinen Charakter. Seine Kollegen schätzten und respektierten ihn, ebenso die Soldaten unter seiner Führung.

Hans war mit seiner Position sehr zufrieden, standen ihm doch als Soldat der Wehrmacht nicht nur die neusten Fahrzeuge und Technologien zur Verfügung, er bekam zudem einen hohen Lohn und nicht zuletzt Respekt erwiesen.

Er glaubte ohne zu zweifeln an eine Regierung, die die wirtschaftliche Krise überwindet und dem Land neuen Wohlstand bringt. Zu diesem Zeitpunkt verschloß er die Augen davor, dass dieselbe Regierung für die totale Zerstörung Europas und den Tod von Millionen von Menschen verantwortlich war.



Jeffrey S. Wilson

Jeffrey Samuel Wilson wurde am 05.05.1910 in West Memphis, Tennessee geboren. Früh lernte er, was es heißt, der Sohn eines Farmers zu sein: harte Arbeit und wenig Freizeit standen im Mittelpunkt seines noch jungen Lebens.

Schon mit 14 entschloss er sich, der Armee beizutreten. Er wollte damit nicht nur dem Farmerleben entrinnen, sondern auch die Welt als Soldat kennen lernen. Wilson war schon immer stolz auf sein Land und er hörte seinem Großvater stets begeistert zu, wenn dieser ihm die Geschichte Amerikas vermittelte. Von ihm lernte er auch, was es heißt, ein Amerikaner zu sein: Stolz auf sein Land zu sein, wissen was Gerechtigkeit ist und den Frieden zu bewahren!

Sein Aufstieg in der Armee war schwer aber stetig. Ihm wurde im Leben nichts geschenkt, wieso sollte es hier anders sein? Seine Truppen akzeptieren und achten ihn Er ist ein Vorbild für die jungen Soldaten und ein anerkannter Befehlshaber unter den anderen Offizieren.

Sein unverwechselbares Markenzeichen ist seine Vorliebe für kubanische Zigarren. Es gibt keine wichtige Schlacht, wo man ihn nicht genüsslich an der Zigarre ziehen sieht, während er geniale Kriegsstrategien ausbrütet!



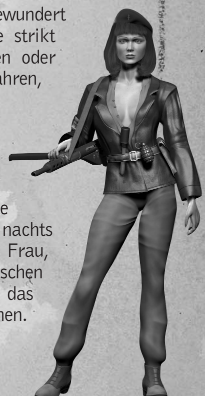
Aleksander Vladimiriov

Aleksander Vladimiriov wurde am 28. Dezember 1911 auf einem kleinen Bauernhof außerhalb des Dorfs von Dimitrov geboren. Seine Eltern waren einfache Bauern, obwohl sein Vater aus einer noblen Familie stammte. Während seiner Grundschulzeit träumte er stets davon, den einzigen Traktor seines Dorfes zu besitzen.

Als er zum Wehrdienst nach Moskau eingezogen wurde, entfaltete sich für ihn eine neue Welt, mit unzähligen Möglichkeiten die er auf dem Dorf niemals erfahren hätte.

Aleksander war ein gut gebauter und fröhlicher junger Mann, der schnell Freunde fand. Ein Glas Wodka lehnte er niemals ab, wenn er von einem Kameraden dazu eingeladen wurde.

Während seiner Militärausbildung rettete er heldenhaft das Leben von fünf Kameraden. Ohne an sein eigenes Leben zu denken, warf er eine schlecht platzierte Granate in sichere Entfernung, um seine Kamaraden vor dem sicheren Tode zu bewahren. Diese Tat beeindruckte seine Vorgesetzten sehr, womit auch gleichzeitig seine Karriere eingeleitet wurde: Nach wenigen Jahren war er Leutnant und kommandierte ein eigenes Regiment. Er wurde von seinen Männern stets bewundert und respektiert. Sich falsch verhaltende Soldaten wurden in der Armee strikt bestraft, Aleksander jedoch verzichtete immer auf derartige Maßnahmen oder auf das Kriegsgericht. Als Kind träumte er davon, einen Traktor zu fahren, als aber der Krieg begann, befahl er ein ganzes Panzerregiment.



Michelle

Als der Krieg ausbrach, war Michelle 24. Sie war eine schöne Frau, hatte welliges braunes Haar, leuchtende braune Augen und eine attraktive Figur! Kurz: Sie war eine Frau, von der die Männer nachts träumten. Doch hinter dieser lieblichen Fassade war sie eine starke Frau, die einen Sinn für Gerechtigkeit hatte. So beschloss sie, den französischen Widerstand zusammenzufügen, um gegen die zu kämpfen, die das menschliche Leben als bedeutungslos ansehen.



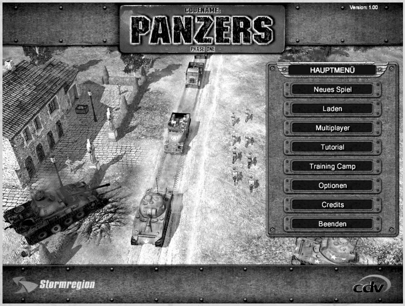
James Barnes

James Barnes wurde am 08.01.1908 in Guildford, südlich von London, geboren. Er kommt aus einem reichen Elternhaus und genoss als kleiner Junge Privatunterricht von angesehen Lehrern aus dem ganzen Lande. Wohlbehütet wuchs er auf und man lehrte ihn, sich wie ein Gentleman zu benehmen: Höflich, respektvoll und stets bemüht, die Fassung zu bewahren! Um ihm auch Zucht und Ordnung beibringen zu lassen, schickten seine Eltern ihn auf eine Militärschule. Dort musste er sich erst an die ruppigen und teilweise auch derben Umgangsformen gewöhnen. Dennoch blieb er stets seiner Linie treu, was ihm auch den Spitznamen "The Gentleman" einbrachte.

Mit den Jahren verschaffte er sich Respekt und Ansehen bei den Soldaten, was ihm so sehr gefiel, dass er eine Militärkarriere einschlug. Zwischen den Schlachten trinkt er gerne mal eine Tasse guten englischen Tee und unterhält sich dabei über Politik und Wirtschaft - das am liebsten mit seinem guten Freund aus Amerika: Jeffrey S. Wilson.

HAUPTMENÜ

Nach dem Intro gelangen Sie in das Hauptmenü. Hier können Sie ein neues Spiel beginnen, einen gespeicherten Spielstand laden, an einer Mehrspielerpartie teilnehmen, das Tutorial starten, die Optionen ändern, die Credits ansehen oder das Spiel beenden.



Neues Spiel

Klicken Sie im Hauptmenü auf "Neues Spiel", um in das Menü für neue Spiele zu gelangen. Hier können Sie eine neue Kampagne starten, ein vorgegebenes Szenario laden oder ein Skirmish-Spiel starten.

Im Kampagnen-Modus bestreiten Sie Missionen, die zu einer Geschichte miteinander verbunden sind. Sie müssen jede Mission erfolgreich beenden, um zur Nächsten zu gelangen. Wählen Sie einen der drei Helden, um die deutsche, russische oder alliierte Kampagne zu starten: Hans von Gröbel, Aleksander Vladimirov oder Jeffrey S. Wilson.

Klicken Sie auf die Szenario-Auswahlmöglichkeit im Menü für neue Spiele, um eine der vorgefertigten Karten auszuwählen und zu laden.

Als Skirmish bezeichnet man eine Schlacht gegen den Computer, ohne dabei wie in Kampagnen Aufgaben erfüllen zu müssen.

Spiel laden

Klicken Sie hier, um in einem bereits begonnenen Spiel, da fortzufahren, wo Sie gespeichert hatten. Hier können Sie jeden gespeicherten Spielstand aus Kampagnen oder z.B. dem Skirmish-Modus laden. Wählen Sie den gewünschten Spielstand aus der Liste und drücken Sie "Laden".

Multiplayer

Einen wichtigen Teil des Spielerlebnisses von **Codename: Panzers** stellt die Möglichkeit dar, gegen menschliche Spieler im Internet oder Netzwerk (LAN) anzutreten. Um an einer LAN-Partie teilzunehmen, muss das TCP/IP-Netzwerkprotokoll installiert sein. Bis zu 8 Spieler können sich in 2 Teams auf einer Mehrspielerkarte messen. Dabei besteht jedes Team aus bis zu 4 Spielern. Geben Sie Ihren Spielernamen ein, bevor Sie eine Mehrspielerpartie starten.

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

LAN



Drücken Sie LAN, wenn Sie eine Mehrspielerpartie in einem lokalen Netzwerk erstellen oder einer Partie beitreten möchten. Alle laufenden Spiele werden im Hauptfenster angezeigt. Um einer bereits erstellten Partie beizutreten, wählen Sie sie aus der Liste aus und klicken Sie auf "Beitreten". Um ein neues Spiel zu erstellen, klicken Sie auf "Spiel anlegen" und geben Sie einen Namen für Ihr Spiel ein.



Im Multiplayerbildschirm können Sie den Spielmodus auswählen und Einstellungen für Ihr neues Spiel vornehmen.

Grundsätzlich gibt es zwei Hauptspielmodi: **Mehrspieler** und **Coop-Modus.**

Im Coop-Modus müssen 2 Spieler gemeinsam alle Missionsziele erfüllen.

Im Mehrspieler-Modus können bis zu 8 Spieler (Computer- und/oder menschlichen Gegnern) drei unterschiedliche Spielmodi spielen: "Team Match", "Domination" und "Assault".

Im Team Match-Modus können die Spieler während der Partie keine Truppen rekrutieren. Verlassen Sie sich dabei nur auf die von Ihnen einberufenen Einheiten.

Im Spielmodus Domination können neutrale Anlagen (Fabriken, Zelte, Radar-Stationen) eingenommen werden und es besteht die Möglichkeit, Einheiten zu produzieren.

Im Assault-Modus muss ein "angreifendes" Team versuchen, ein ausgewiesenes gegnerisches Gebiet einzunehmen, während das "verteidigende" Team alles daran setzen muss, die Stellung zu halten und die anrückenden feindlichen Truppenverbände zu vernichten.

Wenn Sie Frühe Spielzeit auswählen, können zu Spielbeginn vornehmlich Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge rekrutiert werden. Das verfügbare Prestigelimit ist niedrig. Falls Sie mit schweren Panzern und Waffen spielen möchten, sollten Sie "späte Spielzeit" auswählen.

Multiplayer-Spielmodi

Team Deathmatch

Wetteifern Sie um den Sieg in einer Schlacht mit bis zu 7 weiteren Computer- und/oder menschlichen Gegnern.

Verlassen Sie sich dabei nur auf die von Ihnen einberufenen Einheiten. Nutzen Sie die Ausrüstungsgegenstände und Einheiten geschickt, denn Nachschub werden Sie nicht bekommen.

Weitere Informationen erhalten Sie im Spiel unter Missionsziele.

Domination

Wetteifern Sie um den Sieg in einer Schlacht mit bis zu 7 weiteren Computer- und/ oder menschlichen Gegnern.

Erobern und halten Sie die Fahrzeugfabriken und Infanterielager. Diese bilden das Rückgrat ihrer Streitkraft und werden Sie mit neuen Einheiten versorgen, nachdem sie von Ihnen eingenommen wurden.

Vergessen Sie dabei aber nicht die Radarstationen. Sie ermöglichen es, neue Luftschläge durchzuführen und Aufklärer über das Schlachtfeld zu schicken.

Assault

Wetteifern Sie um den Sieg in einer Schlacht mit bis zu 7 weiteren Computer- und/ oder menschlichen Gegnern.

Entscheiden Sie sich, ob Sie das Missionsziel verteidigen wollen, oder aber als Angreifer verschiedenste Missionsziele erfüllen möchten..

Coop-Modus

Spielen Sie die einzelnen Missionen der drei Kampagnen gemeinsam mit einem Freund. Bestehen Sie zusammen die Widrigkeiten der Schlachtfelder und kämpfen Sie Seite an Seite nicht nur ums Überleben, sondern auch um den Sieg!

Nur der wohlbedachte Plan zweier Feldherren wird die Schlacht zum Guten wenden können.

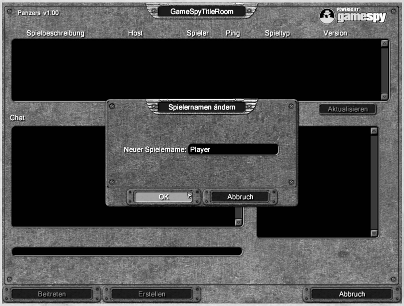
Nachdem Sie die Spieleinstellungen gewählt und Prestigelimit, Spielmodus, Spielzeit und Karte bestimmt haben, müssen Sie die Einstellungen bestätigen, damit die Spieler ihre Einheiten rekrutieren können (siehe Hauptquartier-Bereich im Abschnitt "Spielbeginn"). Haben alle Spieler ihre Einheiten rekrutiert und das Feld "Bereit" angeklickt, können Sie das Spiel starten.

Direct IP

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einer Partie im Netzwerk oder Internet beitreten oder erstellen möchten. Geben Sie hierfür die IP-Adresse des Host-Computers ein oder legen Sie ein neues Spiel an.

Gamespy

Sie können Panzers im Internet über den GameSpy-Master-Server spielen. Wenn Sie diese Option wählen, wird eine Verbindung zum GameSpy-Master-Server aufgebaut. Geben Sie Ihren Benutzernamen ein, bevor Sie sich mit dem Server verbinden. Sobald eine Verbindung besteht und die Liste des Master-Servers eingelesen worden ist, gelangen Sie in einen Bereich mit aufgelisteten Spielräumen.



Der mittlere Bildschirmausschnitt zeigt die Liste der aktiven Partien. Jede Zeile beinhaltet den Namen der Partie sowie die aktuelle Anzahl der teilnehmenden Spieler. Ist die Spalte der Spieleranzahl grün, können Sie der Partie beitreten (da sie noch nicht im Gange ist). Rote Spalten zeigen laufende Partien an (eine Teilnahme ist nicht mehr möglich).

Sie können sich mit Spielern unterhalten, die mit dem Server verbunden und noch nicht an einer bereits laufenden Partie beteiligt sind. Das Chatfenster hierfür befindet sich auf der linken Seite; im Feld darunter können Sie Ihre Nachrichten eingeben.

Klicken Sie auf den Button "Erstellen", um einen Spielraum zu eröffnen. Der neue Spielraum erscheint in der Liste der Spiele. Klicken Sie auf "Ausgewähltem Spiel beitreten", um den gewünschten Raum zu betreten (nur offene Spielräume können betreten werden). Nachdem Sie Ihren eigenen Spielraum erstellt haben oder einer Partie beigetreten sind, werden Sie in den Spielraum weitergeleitet.

Der Spielraum dient als Sammelpunkt für alle Spieler, die an einer neuen Partie teilnehmen möchten. Sie können jederzeit zwischen dem Bereich der aufgelisteten Spielräume und einem Spielraum wechseln, solange Sie nicht "Bereit" gedrückt haben. Sobald alle Spieler "Bereit" gedrückt haben, gelangen Sie zum Multiplayerbildschirm (siehe Abschnitt "LAN") und können die Partie starten.

Tutorial

Im Tutorial lernen Sie, die Karte zu erkunden und mit den unterschiedlichen Spielinhalten umzugehen. Zudem erfahren Sie Grundlegendes über die Koordination Ihrer Einheiten.

Training Camp

Hier können Sie ohne Zeit- und Erfolgsdruck einen Großteil der im Spiel vorhandenen Einheiten testen und neue Spielstrategien entwickeln.

Szenario (Neues Spiel)

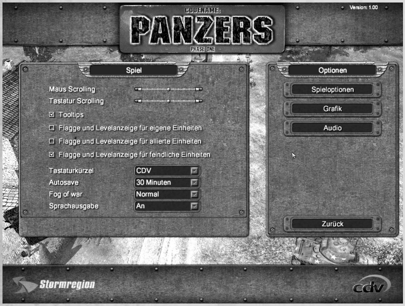
Im Szenariomodus stehen derzeit zwei Karten zur Verfügung, die für erfahrene Spieler gedacht sind, die die Kampagnen bereits gemeistert haben. Vernichten Sie alle feindlichen Einheiten und zerstören Sie sämtliche Gebäude, um die AH-01 und AH-02 Szenarien zu gewinnen. In Zukunft werden zusätzliche Szenarien im Internet zu finden sein.

Optionen

Klicken Sie hier, um Ihre Spiel-, Grafik- und Audioeinstellungen vorzunehmen.

Spieloptionen

Hier können Sie Einstellungen für die Spielsteuerung und das Interface anpassen.



Die unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten sind:

Maus Scrolling/Tastatur Scrolling: Verändert die Bewegungsgeschwindigkeit der Kamera über die Landschaft.

Tooltips: Ist dieser Punkt aktiviert, werden Tooltips und spielrelevante Hinweise angezeigt, sobald der Mauszeiger über Icons des Befehlsbereichs, der Spielwelt, der Einheiten etc. bewegt wird.

Autosave: Ist dieser Punkt aktiviert, wird das Spiel automatisch im Intervall von X Minuten gespeichert (X ist vom Spieler einstellbar).

Fog of War: Ist standardmäßig aktiviert und auf "Normal" gesetzt. In diesem Fall ist die komplette Karte sichtbar, unerkundete Gebiete werden jedoch verdunkelt dargestellt. Ist die Anzeige grün, wird die komplette Karte angezeigt (die Positionen feindlicher Einheiten bleiben verborgen). Ein Kreis aus grünen Punkten zeigt die Sichtweite der einzelnen Einheiten an. Wenn die Option deaktiviert ist, wird die gesamte Karte ohne zusätzliche Kennzeichnungen angezeigt.

Sprachausgabe: In der Voreinstellung haben die Soldaten volle Sprachausgabe. Sie können die Sprachausgabe der Soldaten auf dem Spielfeld auch komplett ausschalten oder nur die Selektierungsbestätigungen ausschalten.

Grafik

Die Grafikeinstellungen sind entscheidend für die Performance von Panzers auf Ihrem Computer. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um eine Balance zwischen Spielgeschwindigkeit und Grafikqualität zu finden. Die unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten sind:

Helligkeit: Stellen Sie hier die Helligkeit des Spiels ein.

Auflösung: Bestimmt die Bildschirmauflösung des Spiels. Folgende Auflösungen stehen zur Verfügung: 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x960, 1600x1200 und 1920x1440.

Farbtiefe: Erhöht die Qualität der Farbdarstellung im Spiel.

Bildwiederholrate: Eine höhere Bildwiederholrate verringert den Flimmereffekt Ihres Bildschirms und ist daher schonender für Ihre Augen, kann aber Ihren Monitor beschädigen, falls eine unzulässige Bildwiederholrate eingestellt wird. Bitte lesen Sie in der Anleitung Ihres Monitors, welche Werte von Ihrem Monitor unterstützt werden.

Vsync: kann aktiviert und deaktiviert werden.

Kantenglättung, Schatten, Texturdetails, Texturfilterung:
Höhere Werte für diese Einstellungen erhöhen die Darstellungsqualität des Spiels, können jedoch einen erheblichen Einfluss auf die Leistung einiger Computer haben.

Audio

Dieser Bereich bietet Einstellmöglichkeiten für die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe.

Credits

Erfahren Sie mehr über das Team, das hinter der Entwicklung von Panzers steht.

Beenden

Hier beenden Sie Panzers und kehren zu Windows zurück.

SCHLACHTFELD

In diesem Abschnitt lernen Sie, Ihre Truppen zu befehligen, was die Hauptaufgabe in **Codename: PANZERS** sein wird. Sie erfahren alles darüber, wie eine Mission der Kampagne, ein Skirmish Gefecht gegen die AI oder ein Online Spiel gegen Freunde abläuft.

Das Spielinterface

Hier erfahren Sie alles über die Benutzeroberfläche von **Codename: Panzers**, mit deren Hilfe Sie Ihre Operationen leiten werden. Das Interface beinhaltet folgende Bereiche:

a) Informationsbereich

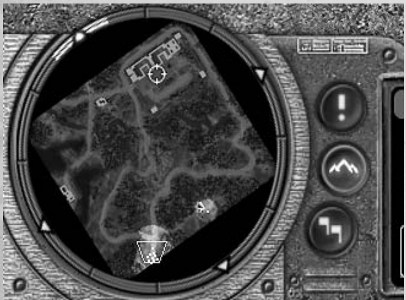
b) Minimap

c) Befehlsbereich

d) Obere Leiste

Minimap

Die Minimap stellt das Schlachtfeld in einem kleineren Maßstab dar. Alle Einheiten und Gebäude werden auf der Minimap als kleine Punkte oder Icons (im Falle von Gebäuden) in unterschiedlichen Farben dargestellt: grün für die eigenen Truppen, rot für gegnerische Truppen und grau für Gebäude. Die Position, die Sie erreichen müssen, um das Hauptziel zu erfüllen, ist mit einem hellblauen Fadenkreuz gekennzeichnet.



Sie können auf der Minimap eine Markierung setzen, um die verbündeten Truppen auf etwas hinzuweisen (Icon mit Ausrufezeichen). Des Weiteren können Sie das Terrain (mittleres Icon) und die Farbkennzeichnung der Verbündeten (Icon mit den zwei Fahnen) an- bzw. abschalten.

Zu Ihrer Orientierung zeigt der gelb markierte Pfeil auf der Kartenumrandung immer nach oben.

Informationsbereich

Der Informationsbereich gibt Ihnen Auskunft über die momentan markierten Spielelemente.

Wenn Sie eine Einheit markieren, werden **Einheitentyp**, **Lebenspunkte** (rotes Herz-Icon), **verfügbare Munition** (Projektil-Icon), **Erfahrungspunkte** (Streifen-Icon), und **Temperatur** (für gepanzerte Fahrzeuge, die heiß werden können, falls sie Feuer fangen) angezeigt. Wenn Sie mehrere Einheiten markieren, zeigen grüne Quadrate, wie viele Einheiten eines Typs in der markierten Gruppe vorhanden sind bzw. wie groß die Besatzung eines markierten Fahrzeugs ist. Ebenso bietet der Informationsbereich Angaben zum Schaden, den jede Einheit dem Gegner zufügen kann. Des Weiteren befinden sich dort Icons, die auf Fähigkeiten, Ausrüstung und Unterstützung, die jede Einheit anfordern kann (Aufklärungsflugzeuge, Bomber etc.), hinweisen.

Informationsbereich



Befehlsbereich

Befehlsbereich

Hier geben Sie Ihren Einheiten Befehle: eine bestimmte Position einnehmen (stehen, knien, liegen), eine bestimmte Aktion durchführen (stopp, angreifen, bewegen) oder einen Ausrüstungsgegenstand benutzen (Granaten werfen, medizinische Hilfe leisten). Einige dieser Icons gelten für alle Einheiten, andere Icons dagegen sind einheitenspezifisch.

Allgemeine Befehle:

Stop: Die Einheit ignoriert alle vorherigen Befehle und bricht alle Aktionen ab.
Angreifen: Die Einheit greift das angegebene Ziel so lange an, bis es zerstört ist.
Bewegen: Die Einheit bewegt sich zur befohlenen Position.
Freie Bewegung: Die Einheit beschießt und verfolgt jeden Gegner, der in Sichtweite gelangt.
Stellung halten: Die Einheit beschießt den Gegner, sobald er in Reichweite kommt, bewegt sich jedoch nicht von der Stelle.
Passive Haltung: Einheiten, die diesen Befehl erhalten, bewegen sich nicht. Infanterie erwidert das Feuer falls sie angegriffen wird, Fahrzeuge jedoch nicht.

Es gibt einige einheitenspezifische Befehle, die mit Hilfe von Tooltips erklärt werden, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Icons befindet (die Tooltips-Option in den Spieleinstellungen muss hierfür aktiviert sein).

SPIELBEGINN

Obere Leiste





Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit einigen Steuerelementen. Im linken Bereich befinden sich die "Hundemarken" der Einheiten, die zu einer Gruppe zusammengefügt wurden. Durch Klick auf den Button "**Menü**" kehren Sie zurück ins Hauptmenü, durch Klick auf den Button "**Missionsziele**" können Sie sich die Missionsziele ansehen. Das Feld "**P**" (Prestige) zeigt die Anzahl der Prestigepunkte an, die Sie bereits erlangt haben. Durch die Erfüllung sekundärer Aufgaben erhalten Sie weitere Prestigepunkte, die Sie am Ende jedes Levels zur Rekrutierung weiterer Einheiten aufwenden können. Daneben befindet sich ein Zähler der die Spieldauer anzeigt. Die drei Buttons rechts in der Leiste erlauben Ihnen, das Spiel zu pausieren, in normaler Geschwindigkeit zu spielen oder zu beschleunigen.

Spielbeginn

Falls Sie kein fortgeschrittener Strategiespieler sind, empfehlen wir Ihnen das Turorial, bevor Sie ein neues Spiel beginnen. Wie auch immer Sie sich entscheiden, lesen Sie die folgenden Hinweise, um leicht in's Spiel zu finden.

Um die Karte zu scrollen, bewegen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand. Wollen Sie die Kameraperspektive ändern, halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt. Indem Sie die Maus nach links oder rechts bzw. nach oben oder unten bewegen, können Sie den Kartenausschnitt nun rotieren bzw. neigen. Mit dem Mausrad kontrollieren Sie die Zoomfunktion. Wenn Sie mit gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, können Sie die Minimap scrollen.

Sie erteilen Befehle, indem Sie folgendermaßen vorgehen: markieren Sie eine oder mehrere Einheiten indem Sie diese mit der linken Maustaste anklicken. Drücken Sie mit der linken Maustaste auf das Aktionsicon des Befehlsbereichs und anschließend mit der rechten Maustaste auf den Bereich der Karte oder ein Gebäude, zu dem sich die Einheiten bewegen sollen.

Um Ihre Truppen in der Hitze des Gefechts effizienter zu koordinieren, können Sie Gruppen bilden. Markieren Sie einige Einheiten, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger um die Einheiten herumbewegen. Drücken Sie die STRG-Taste und eine Nummerntaste (z.B. STRG und 1), um die Gruppe 1 zu erzeugen. In der Leiste am oberen Bildschirmrand erscheint die "Hundemarke" "1". Später können Sie diese Gruppe anwählen, indem Sie die Taste 1 drücken.

Im Gefecht erlangen die Einheiten Erfahrungspunkte wenn die Erfahrung einen bestimmten Level erreicht. Infolgedessen steigt die Einheit um einen Level auf und erhält damit mehr Feuerkraft und eine bessere Wahrnehmung.

Im Befehlsbereich können Ausrüstungsicons während des Spielverlaufs aktiviert werden (klicken Sie dazu den kleinen Punkt in der oberen rechten Ecke der entsprechenden Icons an). Anschließend werden die Einheiten den verfügbaren Ausrüstungsgegenstand bei Bedarf automatisch benutzen.

SPIELSTEUERUNG



Jede Mission enthält sekundäre Missionsziele. Werden diese erfüllt, erhalten Sie wertvolle Prestigepunkte mit denen sie am Ende jeder Mission zusätzliche Einheiten für Ihre Kampagne rekrutieren können. In Hauptquartieren können Sie Prestigepunkte gegen Einheiten eintauschen, jedoch können Sie nicht mehr als insgesamt 25 Einheiten kommandieren.

TASTATURBELEGUNG

W - Stopp
E - Angreifen
R - Bewegen
S - Fahrzeuge: Umdrehen/Rückwärts bewegen
S - Soldaten: Granaten, Boot aufblasen etc.
D - Gebäude/Fahrzeuge verlassen
F - Spezialbefehle (z.B. Anhängen/Abhängen)
X - Freie Bewegung
C - Stellung Halten
V - Passive Haltung
Q - Stehen
A - Knien
Y/Z - Hinlegen

N - Nächste Einheit auswählen

STRG+A - Alle Einheiten selektieren
STRG+S - Alle Soldaten selektieren
STRG+T - Alle Panzer selektieren

SHIFT - Aufnahme von Befehlsketten *(gedrückt halten)*

LEERTASTE - Pause
RÜCKTASTE - Doppelte Geschwindigkeit
F6 - Schnellspeichern
F9 - Schnellladen
F8 - Vollbildmodus an/aus
F10 - Missionsziele anzeigen

STEUERUNG DER KAMERA

Scrollen: Rechte Maustaste gedrückt (Einheiten dürfen nicht markiert sein) und Mauszeiger in eine beliebige Richtung bewegen.
Alternativ: Pfeiltasten benutzen.

Rotieren: Mittlere Maustaste gedrückt und Maus nach links oder rechts bewegen.
Alternativ: Taste "Bild ab" für links, taste "Entf" für rechts.

Neigen: Mittlere Maustaste gedrückt und Maus nach oben oder unten bewegen.
Alternativ: Taste "Pos1" für oben, taste "Ende" für unten.

Zoomen: Mausrad nach oben oder unten drehen.
Alternativ: Taste "Einfg" für rein-, taste "Bild auf" für rauszoomen.

Scrollen der Minimap: Linke Maustaste gedrückt und Maus auf der Minimap bewegen.

Mauszeiger

Farbbestimmungen: grau zeigt das leere Schlachtfeld an, grün die eigenen Einheiten, gelb die verbündeten Einheiten, rot die gegnerischen Einheiten und blau neutrale Einheiten/Objekte (unbenutzte Fahrzeuge, Gebäude).


Mauszeiger mit Fadenkreuz – angreifen


Mauszeiger mit Projektilen – munitionieren


Mauszeiger mit Schraubenschlüssel – reparieren


Mauszeiger mit Fahne – Wegpunkt setzen


Mauszeiger mit Pfeil – folgen


Mauszeiger mit Plus-Zeichen – heilen


Mauszeiger mit Kupplungszeichen – ankoppeln, um Fahrzeug abzuschleppen.

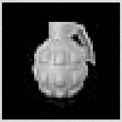

Mauszeiger mit linkem Pfeil – Gebäude betreten / in Fahrzeug einsteigen


Roter Kreis mit Kreuz – ungültiger Befehl (Territorium oder Ziel)


Zwei ineinander gehende Kreise – Kamera rotieren

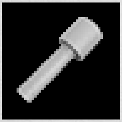

Großes weißes Fadenkreuz - Spezialattacke
(Granate, Bomber, Jagdbomber, externe Unterstützung).

AUSRÜSTUNG



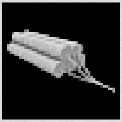
1. Panzerhandmine

Die Truppen können im Kampf magnetische Handminen einsetzen. Sie laufen zu einem Panzer und bringen die Mine an seiner Panzerung an. Die Mine wird mit einem Zeitzünder zur Detonation gebracht. Selbst den schwersten Panzern kann so Schaden zugefügt werden und mittlere und leichte Panzer werden auf einen Schlag zerstört.



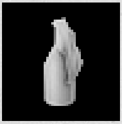
2. Handgranaten

Handgranaten kommen im Nahkampf zum Einsatz. Im automatischen Modus werfen die Soldaten automatisch Granaten auf feindliche Einheiten, sobald diese nah genug sind.



3. Sprengstoff

Sprengstoff wird verwendet um Bunker oder Gebäude zu zerstören. Die Truppe rennt zu dem Ziel vor, platziert den Sprengstoff und geht vor der Detonation in Deckung.



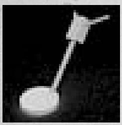
4. Molotov-Cocktail

Der Molotov-Cocktail ist eine gewöhnliche Glasflasche, die mit leicht entflammbarer Flüssigkeit gefüllt und mit einem Stück Stoff verschlossen wird. Die so gebastelte Brandbombe wird angezündet und auf Panzer und Fahrzeuge geworfen. Beim Aufschlag zerbricht die Flasche und der Brennstoff entzündet sich. Die deutsche Wehrmacht übernahm diese Idee und ließ sie in großer Stückzahl als sogenannte "Brandflasche" für militärische Zwecke produzieren.



5. Panzer-Feldmine

Eine Truppe kann Panzerabwehr-Minen im freien Feld auslegen. Versuchen Sie die Minen an Stellen zu positionieren, an denen feindliche Fahrzeuge zu erwarten sind. Wenn ein Panzer über die Mine fährt, zerstört sie seine Ketten und legt ihn dadurch still.



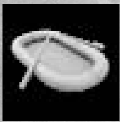
6. Minensuchgerät

Das Minensuchgerät ist ein elektrisches Gerät, das Metalle im Boden aufspürt. Wenn ein Soldat, der mit dem Minenräumen beauftragt wurde, eine Mine findet, markiert er sie mit einer Fahne und setzt die Suche fort. Eigene Fahrzeuge werden markierte Gebiete umfahren. Markierte Minen können durch Beschuss zerstört werden.



7. Feldstecher

Truppen die mit Feldstechern ausgerüstet sind können feindliche Einheiten aus großer Distanz entdecken, da sich ihr Sichtbereich permanent größer ist.



8. Schlauchboot

Einheiten die ein Schlauchboot im Rucksack verstaut haben, können jedes Gewässer überqueren. Es kostet lediglich etwas Zeit die Boote aufzublasen und wieder einzupacken. Wenn Sie die Einheiten auf die gegenüberliegende Seite eines Flusses beordern, verwenden sie das Boot automatisch. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden die Einheiten automatisch nach einer Brücke suchen, um den Fluss zu überqueren.

HAUPTQUARTIER

Hauptquartier

Im Hauptquartier können Sie in den Kampagnen und vor Multiplayer- und Skirmishpartien Ihre bevorzugte Armee zusammenstellen. Hierfür steht Ihnen eine bestimmte Menge Prestige zur Verfügung, die Sie selbst festlegen oder in den Kampagnen durch absolvierte Missionsziele verdienen.

Auf der linken Seite des Hauptquartiers sehen Sie Ihre Armee, auf der rechten den Fuhrpark - also alle momentan verfügbaren Einheiten. Alle Informationen zu den Fahrzeugen, aber auch zur Ausrüstung und Erfahrung von Soldaten, finden Sie in der Mitte des Bildschirms. Soldaten können jeweils zwei Ausrüstungsgegenstände bei sich tragen. Diese müssen erst gekauft werden - die verwendeten sind weiß gegenzeichnet.

Beachten Sie, dass nicht die Fahrzeuge und Panzer die Erfahrung gewinnen, sondern immer deren Besatzung. Daher ist es oft sinnvoll, das Fahrzeug einer Crew zu wechseln. Der Preis des ursprünglich verwendeten Vehikels wird Ihnen bei der "Fahrzeug wechseln" Funktion direkt verrechnet.

EINHEITEN

DEUTSCHE EINHEITEN

Panzer



Panzerkampfwagen I, Ausführung B, SdKfz 101

Nach dem verlorenen 1. Weltkrieg war es Deutschland verboten, eine Panzerwaffe aufzubauen. Dennoch wurde 1933 der Auftrag zur Entwicklung eines Ausbildungsfahrzeuges erteilt. Das Ergebnis: Der Panzerkampfwagen I, auch bekannt unter seinem Tarnnamen "Landwirtschaftlicher Schlepper". Obwohl der Panzer I B bereits 1934 mit seiner Bewaffnung und Panzerung anderen Panzern unterlegen war und offiziell nur als Schulungsfahrzeug eingesetzt wurde, spielte er im Blitzkrieg um Polen und Frankreich in seiner Ausführung I B eine gewichtige Rolle.

Seine Besatzung bestand aus zwei Mann, dem Fahrer und dem Kommandeur, der gleichzeitig als Schütze diente und mit zwei MG 13's (7,92mm) aus einem drehbaren Turm heraus seine Ziele unter Feuer nahm. Die nur leichte Panzerung bot jedoch gerade einmal Schutz vor leichter Infanterie, und obwohl sich der Panzer I B im Kampf als eher ineffektiv herausstellte, versorgte er die Deutschen doch mit wichtigen Erfahrungen für die Entwicklung leistungsfähigerer Panzer. Außerdem waren die circa 5 Tonnen Lebendgewicht des Panzers I B mit seinen gerade einmal 100 PS untermotorisiert. Noch dazu "soff" er stolze 100 Liter Benzin auf 100 KM. Das änderte jedoch nichts daran, dass so gut wie jede Panzerbesatzung auf dem Panzer I ausgebildet wurde.

Panzerkampfwagen II, Ausführung C, SdKfz 121



Da sich 1934 die Entwicklung des Panzer III und IV verzögerte, sollte der Panzerkampfwagen II die entstandene Lücke füllen. Konzipiert wurde er als leichter Kampf- und Aufklärungspanzer, der auch wie sein Vorgänger als Ausbildungsfahrzeug diente.

Die Besatzung des Panzers II C wurde neben dem Fahrer und dem Schützen um einen Funker aufgestockt, der auch für das Nachladen der 2cm Maschinenkanone zuständig war. Die Bewaffung war zwar stärker als die des Vorgängers, jedoch unwirksam gegen die neuen Panzer des Gegners. Ebenso bot die noch immer schwache Panzerung höchstens Schutz gegen feindliche Infanterie. Anderen Panzern fuhr er mit seinem 140 PS Maybach Motor besser aus dem Weg.

CODENAME: PANZERS PHASE ONE



Panzerkampfwagen III, Ausführung F, SdKfz 141

Was der deutschen Wehrmacht 1935 fehlte, war ein Panzer, der auf dem Schlachtfeld endlich eine reele Chance hatte feindliche Panzer auszuschalten. Zu diesem Zweck wurde der Panzerkampfwagen III ab 1938 produziert und in seiner Ausführung F mit einer 5cm Kampfwagenkanone ausgestattet. Die weitere Bewaffnung bestand aus zwei 7,92mm MG's, eine davon im Turm installiert, die zweite im Bug. Der Panzer III wurde erfolgreich in Polen und Frankreich eingesetzt und "knackte" sogar überlegene Panzer des Gegners.

Die Besatzung des Panzer III bestand aus fünf Mann: Dem Fahrer, dem Kommandeur, der aus dem Turm heraus das Kampfgeschehen koordinierte, einem Schützen, einem Lader und einem Funker, der auch die MG's bediente. Die 30mm Panzerung bot ausreichend Schutz gegen Anti-Panzer Granaten und Maschinengewehrfeuer, war jedoch zu schwach gegen den Beschuss feindlicher Panzer. Diese Erfahrung machten die Besatzungen vor allem während des Russlandfeldzuges, da die Panzerung an den Seiten von den russischen Panzerbüchsen durchschlagen werden konnte. Zur Verstärkung wurden die Turmseiten und das Laufwerk mit Panzerschürzen behängt.

Panzerkampfwagen IV, Ausführung D, SdKfz 161



Im Laufe des Krieges schwang sich der Panzer IV auf, das Rückgrat der deutschen Panzertruppen zu werden. Obwohl er als Unterstützungsfahrzeug für den Panzer III und die Infanterie geplant wurde, stellte sich heraus, dass der Panzer IV auch noch zum Ende des Krieges feindlichen Panzern gefährlich werden konnte. Er war mit einer erstaunlich großen 7,5cm Kampfwagenkanone ausgerüstet, deren Schwäche jedoch beim Modell D in der geringen Rohrlänge lag.

Wie auch beim Panzer III machten im Panzer IV fünf Mann Jagd auf feindliche Infanterie und Panzer. Die Besatzung bestand aus dem Fahrer, dem Kommandeur, einem Schützen, einem Lader und einem Funker, der auch die MG's bediente. Ab dem Modell B bauten die Konstrukteure einen 300 PS starken Motor ein, da sich der Vorläufer mit seinen 250 PS als zu schwach herausgestellt hatte.

Obwohl der Panzer IV nicht durch hohe Geschwindigkeiten glänzte, bewies er sich als ausgezeichnete Panzerwaffe, die vor allem in ihren späteren Ausführungen den Gegnern das Fürchten lehrte.



Panzerkampfwagen IV, Ausführung F2, SdKfz 161/1

Mit der Ausführung F2 erhielt der Panzer IV endlich das, was ihn zum Schrecken der besten alliierten Panzer machen sollte: Eine lange 7,5cm Panzerabwehrkanone. Damit war eine erfahrene Besatzung in der Lage, so gut wie jeden alliierten Panzer zu knacken. Die längere Kanone bewährte sich vor allem während des Russlandfeldzuges, denn die russischen Panzer zeigten sich immun gegen die zuvor recht kleinen Kanonen der deutschen. Mit der Ausführung F2 änderte sich dies schlagartig. Nachwievor waren die russischen Panzerbüchsen eine große Gefahr für die seitliche Panzerung des Panzer IV. Nachträglich angebrachte Panzerschürzen, vor den Ketten und am Turm zeigten sich sogar erstaunlich resistent gegen Hohlladungsgeschosse.

Wie auch bei vorigen Ausführungen des Panzer IV machten fünf Mann Jagd auf feindliche Infanterie und Panzer. Die Besatzung bestand aus dem Fahrer, dem Kommandeur, einem Schützen, einem Lader und einem Funker, der auch die MG's bediente. Ab dem Modell B bauten die Konstrukteure einen 300 PS starken Motor ein, da sich der Vorläufer mit seinen 250 PS als zu schwach herausgestellt hatte.

Bis 1943 wurden ungefähr 5.300 des Panzer IV in all seinen Ausführungen produziert.

Panzerkampfwagen VI Tiger, Ausführung E, SdKfz 181



Um der Gefahr der alliierten Panzer ab 1941 zu begegnen, wurde ab Juli 1942 der berühmte Tiger-Panzer produziert. Sein schlagkräftigstes Argument war die 8,8cm Kanone, welche die Ingenieure von der berühmten "88", einer 8,8cm Flak abgewandelt hatten. Auf eine Entfernung von 1.500 Metern durchschlugen die Geschosse des Tigers sämtliche alliierten Panzer. Wohingegen diese sich schon sehr nah an den Tiger heranwagen mussten, um seine 10cm starke Panzerung knacken zu können. Und selbst dann hatte der gegnerische Panzer nur eine Chance, den Tiger zu zerstören, wenn er ihn im richtigen Winkel beschoss. Richtete der Fahrer des Tigers seinen Panzer optimal zum Gegner hin aus, war er quasi unverwundbar.

Der Kommandeur, der Fahrer, der Schütze, der Lader und der Funker konnten sich zwar der gewaltigen Feuerkraft und der starken Panzerung ihrer Raubkatze sicher sein, jedoch machte der 650 PS starke Motor häufig Probleme. Zum einen war der schwere Panzer damit untermotorisiert, zum anderen sorgten Pannen immer wieder für gefährliche Ausfälle, die auch in späteren Ausführungen nie ganz vermieden werden konnten. Eine andere Schwäche lag in der Abhängigkeit des Tigers vom Gelände. Mit seinen ungefähr 57 Tonnen mied er besser schlammige Böden.

CODENAME: PANZERS PHASE ONE



Panzerkampfwagen VI Tiger II, Ausführung B, SdKfz 182

Zwischen Januar und September 1944 lieferte Henschel 500 "Königstiger" an die deutsche Wehrmacht aus, die bis zum Ende des Krieges bei der Operation Market Garden, der Ardennen Offensive, in Ungarn, Polen und bei der Verteidigung Berlins kämpften. Obwohl der Königstiger, diesen Spitznamen gaben ihm übrigens die Alliierten, eine Weiterentwicklung des Tiger I war, unterschied er sich doch sehr stark von seinem Vorgänger. Zum einen bewaffnete man ihn mit der neuen 8,8cm KwK 43 L/71, die auf einen Kilometer Distanz 28cm starken Stahl durchschlagen konnte und damit die schlagkräftigste Waffe des zweiten Weltkrieges war. Noch auf eine Entfernung von 3.500 Metern konnte er jeden alliierten Panzer knacken, bevor der überhaupt in der Lage war zurückzuschießen. Außerdem wurde die Panzerung im Vergleich zum Tiger I weiter verstärkt, so dass der Königstiger bis auf die russischen JS II und JS III keinen gegnerischen Panzer zu fürchten brauchte.

Der Tiger II war der Stolz der deutschen Panzerwaffe und wurde auf der Seite der Alliierten zur gefürchteten Berühmtheit. Sein größter Feind war allerdings die eigene Technik. Im Laufe des Krieges fielen mehr Königstiger ihren mechanischen Pannen zum Opfer als feindlichen Panzern. Oft blieb den fünfköpfigen Besatzungen, bestehend aus Fahrer, Kommandeur, Schütze, Lader und Funker/MG-Schütze, nichts anderes übrig, als ihre ohnmächtige Raubkatze aufzugeben und zu sprengen.

Panzerkampfwagen V Panther, Ausführung A, SdKfz 171



Als der russische Panzer T-34 auf der Bildfläche des Krieges auftauchte, brachen schwere Zeiten für die deutsche Panzerwaffe an. Der T-34 war allen deutschen Panzern weit überlegen und seine geneigte Panzerung ließ viele Granaten abprallen wie Tennisbälle. Um dem in rauhen Mengen auftauchenden T-34 etwas entgegensetzen zu können, schlugen deutsche Frontoffiziere zunächst vor, den T-34 einfach zu kopieren, jedoch mangelte es an geeigneten Motoren und Kraftstoff. Also begann man mit der Konstruktion des Panther und übernahm die geneigte Panzerung vom T-34, sowie die breiten Ketten. Damit unterschied sich der Panther enorm von allen früheren deutschen Panzern.

Die Produktion der Ausführung A begann im August 1943. Dabei ersetzten die Konstrukeure die Klappe des Maschinengewehrs durch ein, auf eine Kugel montiertes MG34 und rüsteten den Panther mit Panzerschürzen aus. Der Schütze konnte mit seiner langen 7,5cm Kanone Ziele über 2.000m hinaus auf's Korn nehmen und landete mit jedem vierten Schuss einen Volltreffer, und das mit einer sehr schnellen Schussfolge.

Die Ingenieure hatten darüber hinaus in Sachen Fahrwerk beste Arbeit geliefert, denn in Sachen Dämpfung und Federung konnte kein Panzer des zweiten Weltkrieges dem Panther das Wasser reichen. Trotz des Rückstoßes beim Schießen konnte der Panther-Schütze genau zielen.

Der Panther wird als einer der besten Panzer des zweiten Weltkrieges angesehen, da ihn die geniale Kombination von Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit zu einer extrem gefährlichen Waffe machte. Er konnte jeden alliierten Panzer zerstören und war sogar gefürchtet bei den Besatzungen des T-34.



Panzerkampfwagen V Panther, Ausführung D, SdKfz 171

Als der russische Panzer T-34 auf der Bildfläche des Krieges auftauchte, brachen schwere Zeiten für die deutsche Panzerwaffe an. Der T-34 war allen deutschen Panzern weit überlegen und seine geneigte Panzerung ließ viele Granaten abprallen wie Tennisbälle. Um dem in rauhen Mengen auftauchenden T-34 etwas entgegen setzen zu können, schlugen deutsche Frontoffiziere zunächst vor, den T-34 einfach zu kopieren, jedoch mangelte es an geeigneten Motoren und Kraftstoff. Also begann man mit der Konstruktion des Panther und übernahm die geneigte Panzerung vom T-34, sowie die breiten Ketten. Damit unterschied sich der Panther enorm von allen früheren deutschen Panzern.

Die Produktion startete mit der Ausführung D im Dezember 1942. Die Ingenieure warnten bei dieser ersten Serie vor den "Kinderkrankheiten" des Panthers. Dennoch mussten sich ungefähr 250 Panther bei der Kursk-Offensive bewähren, was dazu führte, dass fast 80% der Panther schon am ersten Tag wegen technischer Deffekte ausfielen.

Abgesehen von diesen Startschwierigkeiten entwickelte sich der Panther zu einem der besten Panzer des zweiten Weltkrieges. Der Schütze konnte mit seiner langen 7,5cm Kanone Ziele über 2.000m hinaus auf Korn nehmen und landete mit jedem vierten Schuss einen Volltreffer, und das mit einer sehr schnellen Schussfolge.

Die Ingenieure hatten darüber hinaus in Sachen Fahrwerk beste Arbeit geliefert, denn in Sachen Dämpfung und Federung konnte kein Panzer des zweiten Weltkrieges dem Panther das Wasser reichen. Trotz des Rückstoßes beim Schießen konnte der Panther-Schütze genau zielen.

Der Panther wird als einer der besten Panzer des zweiten Weltkrieges angesehen, da ihn die geniale Kombination von Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit zu einer extrem gefährlichen Waffe machte. Er konnte jeden alliierten Panzer zerstören und war sogar gefürchtet bei den Besatzungen des T-34.

Aufklärer



Leichter Panzerspähwagen FU, SdKfz 223

Zwischen 1935 und 1944 wurden ungefähr 1.900 Panzerspähwagen diesen Typs an die Wehrmacht ausgeliefert. In verschiedenen Panzer-, motorisierten und leichten Divisionen erfüllte dieses Fahrzeug seinen Dienst als Aufklärer und Beobachter. Die zwei bis vier Mann Besatzung verfügten über eine komplette Funkausrüstung, über die sie mittels einer großen Rahmenantenne außen am Aufbau mit ihren Kommandeuren in Verbindung bleiben konnten.

Der gepanzerte Aufbau war mit einem drehbaren Turm versehen und ruhte auf dem Fahrgestell eines herkömmlichen Autos. Der Turm war nach allen Seiten geschlossen und zusätzlich mit einem Gitter auf der Oberseite gesichert, das Schutz vor Handgranaten bot. Bewaffnet war der Panzerspähwagen 223 zunächst mit einem MG34, das gegen 1942 jedoch durch die schwere Panzerbüchse 41 ersetzt wurde. Mit seinen großen Rädern und dem 75 PS starken Horch Motor war es in jedem Gelände zuhause und diente der Wehrmacht an allen Fronten bis zum Ende des Krieges. Meist in Begleitung von Fahrzeugen, die über eine Reichweitenfunkausrüstung verfügten und geschützt von Panzerwagen, die mit 2cm Kanonen bewaffnet waren.

ATG



Marder II, SdKfz 131

Als 1941 die russischen T-34/76 und KV I begannen die deutsche Ostfront aufzumischen, brauchte die Wehrmacht dringend mobile Anti-Panzer Geschütze, um nicht von den Massen russischer Panzer überrollt zu werden. In bester Recyclingmanier entwickelten die deutschen Ingenieure die Marder-Serie als Zwischenlösung. Das Konzept beruhte darauf, Panzerabwehrkanonen auf die Fahrgestelle von Panzern zu montieren, die eigentlich schon ihren Dienst quittiert hatten.

Innerhalb der Marder-Serie wurde der Marder II in der größten Stückzahl produziert. Die Konstrukteure pflanzten dabei eine 7,5cm Panzerabwehrkanone vom Typ 40/2 auf das Fahrgestell des eigentlich bereits ausgemusterten Panzer II F. Der Schütze konnte seine Kanone nur in einem geringen Winkel nach links oder rechts drehen, so dass der Marder II dem Gegner stets direkt in die Augen schauen musste. Noch dazu waren die drei Mann Besatzung im Marder II nur leicht geschützt. Die schwache Panzerung war durch feindlichen Beschuss leicht zu knacken und der nach oben offene Turm war geradezu eine Einladung an gegnerische Soldaten, ihre Handgranaten in den Innenraum zu werfen. Dennoch erwies sich der Marder II als erfolgreiche Anti-Panzer Waffe. Mit seiner starken Kanone zerstörte er auch die schweren russischen Panzer. Die Produktion des Marder II wurde gestoppt, als die ersten deutschen Jagdpanzer ins Gefecht rollten. Trotzdem wurde der Marder II bis Kriegsende weiterhin eingesetzt.



88 mm Flak (Modell 36)

Man nehme eine 88mm Flugabwehrkanone, senke das Kanonenrohr um 90 Grad nach unten, und schon hat man eine der schlagkräftigsten Anti-Panzer Geschütze des zweiten Weltkrieges.

In den frühen Kriegsjahren machte die Wehrmacht die schmerzhafte Erfahrung, dass ihre Panzer und Anti-Panzer Geschütze gegen die britischen und französischen Panzer recht machtlos waren. Um mehr Erfolg bei der Zerstörung feindlicher Panzer zu haben, griffen die deutschen Soldaten auf die schwerste Waffe zurück die sie hatten: Die 88mm Flak. Anstatt damit Flugzeuge vom Himmel zu holen, richteten sie das Kanonenrohr auf Bodenziele - und hatten damit durchschlagenden Erfolg. Die "88" wurde zu einer der gefürchtetsten Waffen der Wehrmacht im zweiten Weltkrieg. Sie schoss ihre Granaten fast 15 Kilometer weit und konnte innerhalb kürzester Zeit auf neue Ziele ausgerichtet werden. Natürlich war das Geschütz mit seinen 5 Tonnen Gewicht nicht sehr mobil und musste von Lastwagen an die Front gezogen werden. Dennoch konnten die mit der "88" geübten Soldaten ihr Geschütz innerhalb von Minuten einsatzbereit machen.

Die enorme Feuer- und Sprengkraft der mit der "88" verschossenen Granaten waren nicht nur verheerend für gegnerisches Material, auch die psychologische Wirkung bei der alliierten Infanterie war verheerend. Die Kanone mit einer Länge von knapp fünf Metern war so erfolgreich, dass sie später in dem ebenfalls zur Berühmtheit gewordenen Tiger Panzer eingebaut wurde.

Sturmgeschütz III, Ausführung F, SdKfz 142/1



General von Manstein forderte 1935 zur Unterstützung der Infanterie die Entwicklung eines Fahrzeuges, das mit einem Feldgeschütz bewaffnet sein sollte und sich auch gegen gepanzerte Fahrzeuge verteidigen konnte. Das Resultat war das Sturmgeschütz III, welches auf dem Fahrgestell des Panzer III basierte.

Mit der Ausführung F des StuG III besaß die Wehrmacht dann dank einer langen 7,5cm Kanone nicht nur ein Geschütz zur Unterstützung der Infanterie, sondern auch einen hervorragenden Panzerknacker. Dank der flachen Bauweise und der geneigten Panzerung war das StuG III ein schwer zu treffendes Ziel, was seiner vierköpfigen Besatzung, bestehend aus Kommandeur, Schütze, Lader und Fahrer, höhere Überlebenschancen bot als ihren Kameraden, die zum Beispiel im Marder II kämpften.

Das StuG III wurde in großen Stückzahlen gebaut, da es schnell und günstig herzustellen war. Und da es sehr effektiv zur Verteidigung eingesetzt werden konnte, dienten die Sturmgeschütze bis zum Ende des Krieges der Wehrmacht.



Hetzer

Klein, wendig, schnell, unauffällig - der Hetzer machte seinem Namen alle Ehre. Als komplett gepanzerter Jagdpanzer konzipiert, nahm er ab 1943 gegnerische Panzer auf's Korn. Auf das Fahrgestell des Panzer 38 (t) setzte man einen vollkommen neu entwickelten Turm, aus dem eine 7,5cm Pak 39 L/48 und ein 7,92mm MG ragte mit dem rundherum gefeuert werden konnte.

Allerdings ging es im Panzer sehr eng zu, so dass die vier Mann Besatzung sich recht klein machen mussten. Dafür saßen sie in einem sehr zuverlässigen Gefährt, das neben einer Frontpanzerung von 60mm über sehr niedrige Aufbauten verfügte und deshalb schwer zu treffen war.

Der Hetzer erwies sich als so zuverlässig, dass er selbst nach dem Krieg von der tschechischen Armee weiter gebaut wurde.

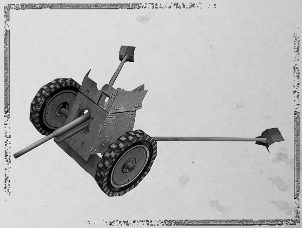
Jagdpanther



Die Alliierten verpassten dem Jagdpanther den Spitznamen "heavy tank killer", denn er stellte ab 1944 die gelungene Kombination aus einer 8,8cm Panzerabwehrkanone und des Fahrgestells des herkömmlichen Panthers dar. Der 700 PS starke Maybach Motor beschleunigte die rund 45 Tonnen Stahl auf beachtliche 50 Kilometer pro Stunde. Dabei machte es die nur begrenzt schwenkbare Kanone nötig, dass der Panzer mit seinen fünf Mann Besatzung stets grob auf sein Ziel ausgerichtet werden musste. Doch wenn der Jagdpanther sein Ziel erst mal anvisiert hatte, blieb dem Gegner nur die Flucht, denn die Feuerkraft des Jägers knackte jeden alliierten Panzer.

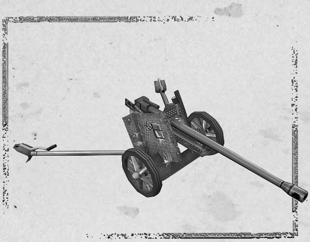
Noch dazu war das Fahrgestell sehr robust konstruiert und die Bestatzungen mussten kaum Pannen oder gar Ausfälle fürchten. Deshalb gilt der Jadgpanzer schlechthin als Meisterstück der mittleren Panzerkonstruktion.

PaK 37mm (Modell 35/36)



Mit der 37mm Panzerabwehrkanone konnten die Kanoniere auf eine Entfernung von 7.200 Metern feindliche gepanzerte Fahrzeuge unter Beschuss nehmen. Zudem war sie aufgrund ihres relativ geringen Gewichtes von "nur" 450kg recht beweglich. Die Soldaten an dieser Panzerabwehrkanone hatten ab 1941 jedoch kaum noch Abschüsse zu verzeichnen, da die Durchschlagskraft gegen die neuen alliierten Panzer zu schwach war.

Die 37mm Pak wurde allerdings nicht nur gegen Panzer, sondern auch gegen feindliche Infanterie eingesetzt. Zu diesem Zweck konnte sie neben den Panzergranaten auch mit Sprenggranaten geladen werden.



PaK 50mm (Modell 38)

Die 1940 eingeführte 50mm Panzerabwehrkanone konnte auf eine Entfernung von 9.400 Metern feindliche Panzer und Infanterie unter Beschuss nehmen. Ihre Durchschlagskraft gegen gepanzerte Fahrzeuge war zunächst ausreichend, jedoch fand sie in den schweren russischen Panzern ihre Meister.

Die Soldaten, welche die 50mm Pak bedienten, konnten innerhalb von einer Minute 12-14 Schuss abfeuern. Als Munition diente ihnen Sprenggranaten, Panzergranaten und Hohlladungsgeschosse.

Artillerie

sIG 33 I



Nur 40 Stück des schweren Infanteriegeschützes 33 I wurden in den Jahren 1939 und 1940 gebaut. Mit seinem 150mm Geschütz, welches auf das Gestell des Panzer I montiert war, gehörte das sIG 33 I zu den Artillerieeinheiten. Wenn die vier Mann Besatzung das Geschütz abfeuerten, war die Wirkung in den Reihen der feindlichen Infanterie enorm. Jedoch war auch das sIG 33 I wie die meisten Selbstfahrlafetten durch seine schlechte Panzerung verwundbar durch Angriffe feindlicher Infanterie.

LeFH 18 (Wespe)



Sogenannte Selbstfahrlafetten erfreuten sich in den Artillerieabteilungen steigender Beliebtheit, denn ihre Vorteile lagen durch ihre größere Mobilität und Panzerung auf der Hand. Die Wespe war eine solche Selbstfahrlafette und zwar eine mit ohrenbetäubender Feuerkraft. Denn auf das Fahrgestell des Panzer II hatten die Konstrukteure eine 10,5cm Haubitze montiert. Die Wespe bot einer fünfköpfigen Besatzung Platz, die ihr 12 Tonnen schweres Geschütz dank des 140 PS Maybach Motors mit bis zu 40 km/h über das Schlachtfeld fahren konnte.

Obwohl die Wespe nur nach vorne hin gepanzert war und meist nur relativ wenig Munition und Treibstoff mit sich führen konnte, wurden die 680 fahrbaren Geschütze zur Normalität innerhalb der Artillerieeinheiten.



Panzerwerfer 42

Die Alliierten verpassten dem Panzerwerfer 42 nicht umsonst den Spitzenamen "Moaning Minnie", denn wenn eine ganze Batterie davon ihre gefürchteten 15 cm Wurfgranaten aus jeweils 10 Rohren abfeuerten, pfiffen diese über eine Distanz von knapp 7 Kilometern ins Ziel und sorgten durch ihre hohe Explosionskraft und weite Streuung für eine verheerende Wirkung in den feindlichen Linien.

Montiert wurde der Panzerwerfer auf dem sogenannten "Maultier", einem Halbkettenfahrzeug, das mit einer Höchstgeschwindigkeit von 40 Km/h zwar nicht sehr schnell, dafür aber sehr geländegängig war. Gegen heranrückende Feinde konnte sich die vierköpfige Besatzung mit einem 7,92 mm Maschinengewehr verteidigen. Dennoch ist es ratsam dem Panzerwerfer 42 mit ein paar Infanteriesoldaten Rückendeckung zu geben.

Wenn es darum ging, feindliche Verbände großflächig und über große Distanz unter Feuer zu nehmen, um dann mit Infanterie- und Panzereinheiten nachzurücken, war der Panzerwerfer 42 die Einheit der Wahl. Am besten gleich eine ganze Batterie davon.

Sturmmörser Tiger

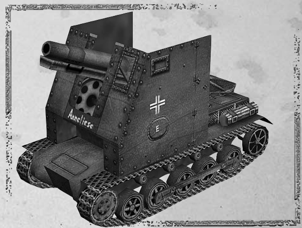


Eigentlich hatten die Ingenieure die Mörserkanone mit ihrem imposanten Kaliber von 38cm zur Jagd auf U-Boote entwickelt. 1944 jedoch pflanzte man den Mörser dann auf das Fahrgestell des Tiger-Panzers und heraus kam der Sturmmörser Tiger. Aus seinem extrem kurzen Lauf heraus schoss er 365 kg schwere Granaten bis zu fünf Kilometer weit in die feindlichen Linien. Allerdings war das Schicksal der 18 gebauten Sturmmörser recht schnell besiegelt.

Es wurden nicht nur fast alle von ihnen im Gefecht zerstört, auch der taktische Nutzen ließ zu wünschen übrig. Sinn machte ihr Einsatz eigentlich nur im Häuserkampf, denn eine Granate konnte ein Haus mit nur einem Schuss in Schutt und Asche legen. Auch als Bunker- und Festungsbrecher war der Sturmmmörser erfolgreich.

Die fünf Mann Besatuzung saßen in einer massiv gepanzerten Festung, aus der heraus sie ihre 13 Granaten verschießen konnten. Und das ohne starken Rückstoß, denn die Verbennungsgase traten beim Abschuss durch Öffnungen rings um die Mündungsöffnung herum aus. Auf dem Heck des Sturmmörsers hatten die Konstrukteure einen kleinen Ausleger montiert, über den das Monstrum leichter beladen werden konnte.

ssIG 33 II (15cm)



Das schwere Infanteriegeschützes 33 II wurde nur in geringen Stückzahlen in den Jahren 1942 und 1943 gebaut. Mit seinem 150mm Geschütz, welches auf das Gestell des Panzer II montiert war, gehörte das sIG 33 II zu den Artillerieeinheiten. Wenn die fünf Mann Besatzung das Geschütz abfeuerten, war die Wirkung in den Reihen der feindlichen Infanterie enorm. Jedoch war auch das sIG 33 II wie die meisten Selbstfahrlafetten durch seine schlechte Panzerung verwundbar durch Angriffe feindlicher Infanterie. Die Panzerung war so schwach, dass der Gegner sie mit seinem Maschinengewehr perforieren konnte.

AA



SdKfz 10 Demag 4-5/d7

Die Entwicklung dieses Zugkraftwagens begann schon im Jahr 1932 als Infanterietransporter. 1938 schließlich montierten die Konstrukteure eine 2cm Flugabwehrkanone 38 auf die Ladefläche und machten das SdKfz 10 damit zu einer mobilen Flugabwehreinheit. Vorne mit zwei normalen Rädern und hinten mit einem Kettenantrieb ausgestattet, eignete sich das Fahrzeug zum Einsatz in allen Geländen. Die Vorteile lagen auf der Hand, denn im Gegensatz zu stationären Flak-Einheiten konnte das SdKfz 10 flexibel die Deckung des Geländes nutzen. Die Seiten der Ladefläche ließen sich herunterklappen und ergaben so eine breite Plattform, von der aus der Flak-Schütze feindliche Flugzeuge und auch den Gegner am Boden unter Feuer nehmen konnte.

Kraftfahrzeuge



Kübelwagen

Und sie laufen und laufen, selbst heute sieht man noch gelegentlich einen VW-Kübelwagen auf den Straßen. Dabei begann dessen Karriere bereits 1935, bis dann zum Beginn des zweiten Weltkrieges der erste Gelände-"Kübel" vom Band lief. Bereits im Polenfeldzug kamen die ersten Kübelwagen zum Einsatz, um Offiziere und einfache Infanterie schnell durchs Gelände an die Front zu bringen. Doch bei diesen ersten Modellen zeigten sich ein paar gravierende Mängel. So war der Kübelwagen zunächst einfach nicht in der Lage, mindestens 4 km/h zu fahren. Wenn es den Fahrern auch sonst sicher nicht schnell genug gehen konnte, war der Kübelwagen der marschierenden Truppe als Begleitfahrzeug ein paar Schritte zu schnell. Außerdem blieb der Kübelwagen noch zu oft im Morast und im Schnee stecken.

Der Einbau eines neuens Reduktionsgetriebes ließ ihn dann jedoch mit der Truppe Schritt halten und die größere Bodenfreiheit von 290/275mm ließ ihn auch durch Matsch, Schlamm und Schnee pflügen.

Bis zum Kriegsende liefen etwa 55.000 Kübelwagen vom Band. Relativ wenig, wenn man bedenkt, dass vom amerikanischen Jeep über 600.000 Stück gebaut wurden. Aufgrund seiner Luftkühlung stellten auch die wüsten Gelände Nordafrikas kein Problem für ihn dar. Für den Russlandfeldzug verpassten die Ingenieure dem Kübelwagen sogar einen Kettenantrieb, der ihn durch den russischen Winter brachte.

Ansonsten kam der Kübelwagen an allen Fronten zum Einsatz und meisterte alle Gelände ausgezeichnet, so dass er auch gerne von Amerikanern und Briten gefahren wurde, wenn ihnen mal ein "Kübel" in die Hände fiel.

Krupp L2 (mit Verdeck)



Zu Beginn des Krieges verdankte die Wehrmacht ihre schnellen Blitzkrieg-Erfolge vor allem ihrer hohen Mobilität. Für diesen Zweck setzte die Wehrmacht viele verschiedene Fahrzeugtypen ein.

Schon 1929 entwickelte die Firma Krupp auf der Basis des Modells L3 einen neuen geländegängigen Truppentransporter, der bis zu acht Soldaten an ihren Einsatzort bringen konnte. 1936 gönnte man dem Krupp L2 einen stärkeren Motor, der das Fahrzeug nun mit 60 PS auf eine Höchstgeschwindigkeit von 70 km/h beschleunigen konnte. Insgesamt wurden 7.000 L2s gebaut.

Der Krupp L2 transportierte nicht nur Soldaten ins Feld, sondern zog auch die 37mm Panzerabwehrkanone vom Typ 35/36.



SdKfz 10 Demag

Die Entwicklung des Zugkraftwagens begann schon im Jahr 1932 als Infanterietransporter. Vorne mit zwei normalen Rädern und hinten mit einem Kettenantrieb ausgestattet, eignete sich das Fahrzeug zum Einsatz in allen Geländen, bei Matsch, Eis und Schnee. In späteren Ausführungen montierten die Konstrukteure auch Flug- und Panzerabwehrkanonen auf die Transportfläche des SdKfz 10 und machten ihn so zu einer wertvollen mobilen Kampfeinheit.

SdKfz 250/1



Als leichter Schützenpanzerwagen konzipiert, wurde der SdKfz 250/1 vor allem zum Transport von bis zu vier Soldaten und zur Panzerauflärung eingesetzt. Bei direktem Feindkontakt kam ihm seine Panzerung und seine zwei MG34 zu gute, aus denen der Schütze bis zu 2.010 Schuss abgeben konnte, bis ihm die Munition ausging. Dieser Schützenpanzerwagen war ein geländegängiges Halbkettenfahrzeug, das in Sachen Aufklärung die Panzerdivisionen und die Panzergrenadierdivisionen unterstützte.

Unterstützung



SdKfz 11, Hansa Lloyd

Der Hansa Lloyd Halbkettentransporter war eines der Arbeitspferde der Wehrmacht.

Wenn es darum ging, schwere Feldhaubitzen, Panzerabwehrkanonen, Flugabwehrkanonen und Nebelwerfer in die Stellung zu ziehen, musste der Hansa Lloyd ran. Auf seiner großen Ladefläche konnte er noch dazu die nötige Munition transportieren.

Gegen Ende des Krieges musste er sogar mehr schleppen als seiner Technik lieb war, denn mit einer 88mm Panzerabwehrkanone im Schlepptau kam er an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit.

Ammo

Krupp L2



Zu Beginn des Krieges verdankte die Wehrmacht ihre schnellen Blitzkrieg-Erfolge vor allem ihrer hohen Mobilität. Für diesen Zweck setzte die Wehrmacht viele verschiedene Fahrzeugtypen ein.

Schon 1929 entwickelte die Firma Krupp auf der Basis des Modells L3 einen neuen geländegängigen Truppentransporter, der bis zu acht Soldaten an ihren Einsatzort bringen konnte. 1936 gönnte man dem Krupp L2 einen stärkeren Motor, der das Fahrzeug nun mit 60 PS auf eine Höchstgeschwindigkeit von 70 km/h beschleunigen konnte. Insgesamt wurden 7.000 L2s gebaut. Der Krupp L2 wurde in dieser Version mit einem Verdeck augestattet.

Der Krupp L2 transportierte nicht nur Soldaten ins Feld, sondern zog auch die 37mm Panzerabwehrkanone vom Typ 35/36.

Taktischer Bomber



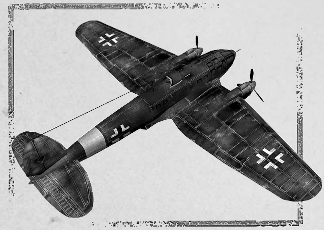
Ju 87b Stuka

"Stuka" ist die Abkürzung für Sturzkampfflugzeug. Mit ihrer zweiköpfigen Besatzung erlangte der Stuka berüchtigte Berühmtheit durch das Geheul seiner "Jericho Trompeten", die beim Sturzflug durch eine kleine Propellersirene am linken Radbein die feindlichen Bodentruppen demoralisierte. Die Stuka-Staffeln flogen dabei ihre Ziele in Dreierketten aus 3.000 bis 5.000 Metern Höhe an, kippten dann fast senkrecht über die Tragfläche nach unten hin ab und klinkten kurz vor dem Abfangen auf 800 bis 300 Metern ihre Bomben aus, die dann sehr effektiv Bunker, Panzer und andere Punktziele zerstörten. Die Stukas kamen zuerst beim Überfall auf Polen und später als fliegende Artillerie beim Panzerdurchbruch im Westen zum Einsatz.

Der Stuka-Mythos fand jedoch während der Luftschlacht um England ein jähes Ende, da die schnellen und wendigen Spitfires der Briten den im Vergleich lahmen Kampfbomber wie Tontauben vom Himmel schossen. Da die Verluste gravierend waren, wurden die Stukas schließlich aus der Luftschlacht um England abgezogen.

Erfolge verzeichneten sie aber weiterhin an anderen Kriegsschauplätzen: So bombten sie den britischen Träger Illustrious für ein Jahr ins Trockendock und sprengten das Wüstenfort Bir Hacheim in Nordafrika sturmreif.

Bomber



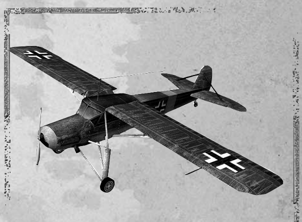
He 111 (Heinkel)

An die Luftwaffe lieferte Heinkel zwischen 1939 und 1944 5.656 Exemplare des He 111 Horizontalbombers aus. Zum ersten Einsatz kam er bei der Legion Condor im spanischen Bürgerkrieg. Seine schwache Bewaffnung mit drei 7,9mm Maschinengewehren zur Abwehr feindlicher Jäger sollte sich jedoch erst später in der Luftschlacht um England als zu schwach herausstellen.

Die He 111 wurde jedoch nicht nur als reiner Bomber eingesetzt, sie flog genauso gegen Ende des Krieges als fliegende Abschussplattform für die V1 und schleppte als fünfmotorige Ausführung den Großraumlastensegler Me 321. Außerdem setzte ihn die Luftwaffe als Transporter und Reisemaschine ein. Wichtige Kampfeinsätze waren unter anderen die Bombadierung des Eismeerkonvois PQ 17 und PQ 18. Als die Blitzoffensive gegen Russland im Morast und Schnee steckenblieb, untersützten die Heinkel Bomber die Kampfverbände an der Ostfront. Zuvor waren sie schon wegen fataler Abschussraten aus dem Krieg im Westen abgezogen worden. Als im Oktober 1944 114 B-17 Bomber der US-Luftflotte auf dem Flughafen Poltawa gelandet waren, flog die Luftwaffe mit den He 111's einen Überraschungsangriff und zerstörte 43 der Fliegenden Festungen und 15 Mustang-Begleitjäger am Boden. Während des Kriegsverlaufes statteten die Konstrukteure die He 111 mit bis zu 8 Maschinengewehren aus, die in den letzten Ausführungen ein Kaliber von 2cm hatten und aus Zwillingsrohren feuerten. Das Fluggewicht verdoppelte sich im Laufe der Entwicklung von acht auf fast vierzehn Tonnen, dabei konnte die He 111 der Baureihe H zwei Tonnen Bombenlast tragen und kam trotzdem auf eine Spitzengeschwindigkeit von 415 km/h.

Aufklärer

Storch Fi 156



Die Piloten der Luftwaffe verpassten ihrem "Storch" den Spitzenamen "Fliegender Kübelwagen". Als Kübel der Lüfte setzte die Luftwaffe ihn zur Nahaufklärung und als Stabs-, Verbindungs- und Sanitätsflugzeug ein. Der Dreisitzer hatte den Vorteil, dass es ihn schon nach einem Anlauf von nur 65 Metern in die Lüfte hob und beim Landen kam er schon nach nur 20 Metern sicher zum Stehen.

Fieseler lieferte an die Luftwaffe 2.549 Störche aus und baute ein 7,92mm Maschinengewehr ein, mit dem sich die Besatzung nach hinten verteidigen konnte. Am besten entging der Pilot jedoch feindlichen Jägerangriffen, indem er einfach stark bremste und die feindlichen Jäger so an ihm vorbeirauschten.

Gleiter



DFS-230

Fallschirmjäger haben ein Problem: Sie landen nach ihrem Absprung verstreut über ein großes Gebiet. Um das zu vermeiden, entwickelten die Deutschen in den 30er Jahren ein neues Lufttransportmittel: Den Sturmlastensegler. Damit war es erstmal möglich Luftlandeeinheiten und deren Ausrüstung punktgenau im Zielgebiet abzusetzen. Und das punktgenau kann man tatsächlich wörtlich nehmen, denn um die Landestrecke auf 20 Meter zu verkürzen, wickelte man Stacheldraht um die Landekufen.

Natürlich war das nicht der einzige taktische Vorteil eines Lastenseglers, denn wie der Name schon sagt, transportierte er seine Fracht völlig lautlos, und das über eine Strecke von 60 Kilometern. In die Lüfte gezogen wurde die DFS 230 von einer Ju 52, die in ihrem Inneren komplett ausgeschlachtet war, um möglichst wenig Eigengewicht schleppen zu müssen.

Die DFS 230 trug eine Last von rund einer Tonne, zum Beispiel neun Schützen, ein Funkgerät und 3.000 Schuss Munition.

Transporter

Ju 52 („Tante Ju")



Die alte Tante Ju, noch heute zieht sie ihre langsamen Kreise als historisches Flugzeug am Himmel. Die Ju 52 wurde 1930 erstmals als Transportflugzeug von der Firma Junkers in den Dienst gestellt und später auf Anregung der Lufthansa zu einer dreimotorigen Passagiermaschine weiterentwickelt. Sie bot maximal 17 Passagieren Platz und flog sie mit ihrem BMW-132 Sternmotor zu ihrem Ziel.

Zur fliegenden Wellblech-Legende wurde die "Tante Ju" oder "Eiserne Anna" dann im zweiten Weltkrieg. Sie konnte bis zu 18 vollausgerüstete Soldaten an die Front fliegen oder bis zu 14 Verwundete von dort zurück in die Sanitätslager. Ausserdem fanden bis zu 2 Tonnen Fracht Platz in ihrem kastenförmigen Rumpf. Sie schleppte Lastensegler in die Luft, suchte mit einer Magnetspule unter ihrem Rumpf Seeminen und diente als Ausbildungsflugzeug. Zu Beginn des Krieges flog die Ju 52 auch als Behelfsbomber Einsätze und transportierte in großem Stile Truppen an die Front. Als Bomber war sie mit einem MG15 auf ihrem Rücken ausgerüstet und konnte eine Bombenlast von anderthalb Tonnen tragen. Während des Unternehmens "Merkur" gegen Kreta nahmen 493 Ju 52 an der ersten Angriffswelle Teil. Während es gesamten Krieges baute Junkers 2.084 Exemplare. Als sich der Landkrieg auf Nordafrika und Russland ausdehnte, versorgte die Ju 52 die Truppe hauptsächlich mit Nachschub.

SOWJETISCHE EINHEITEN

Panzer



Bt-7 M

Der BT-7M war das Rennpferd der russischen Panzertruppen. Mit seinem 500 PS starken Dieselmotor pflügte der BT-7M mit bis zu 86 Kilometern in der Stunde über die Schlachtfelder des zweiten Weltkrieges. Seine Geschwindigkeit ging jedoch auf Kosten der Panzerung, die etwas zu dünn geraten war und seinen größten Nachteil ausmachte. Die schlechte Panzerung wurde ihm vor allem im Kampf gegen die späteren deutschen Panzer zum Verhängnis, auch wenn der BT-7M zahlenmäßig das Rückgrat der russischen Panzertruppen stellte.

Die dreiköpfige Besatzung des BT-7M nahm mit einer 76,2mm Panzerabwehrkanone und drei 7,62mm Maschinengewehren deutsche Panzer und Infanterie unter Feuer.

Aus der BT-Serie ging der Prototyp des BT-IS hervor, der jedoch nie gebaut wurde. Stattdessen entwickelten ihn die russischen Ingenieure weiter und produzierten damit einen der bekanntesten und wohl auch wichtigsten Panzer des zweiten Weltkrieges - den berühmt berüchtigten T-34.

T-26



Die Russen konzipierten den T-26 als leichten Infanteriepanzer, der hauptsächlich zur Infanterieunterstützung, zur Aufklärung und bei Vorhutmissionen zum Einsatz kam. Als Nachbau des britischen Vickers 6-Tonnen Panzers war er mit seinen gerade mal 30 km/h Spitzengeschwindigkeit allerdings nicht so schnell, wie die damalige Militärdoktrin nach dem Ende des ersten Weltkrieges es forderte. Die Militärs gingen damals davon aus, dass in zukünftigen Kriegen nur schnelle und kleine Panzer von Bedeutung sein würden.

Noch dazu litt der T-26 unter seiner gefährlich dünnen Panzerung, die auch durch die 45mm Kanone und die zwei Maschinengewehre nicht wett gemacht werden konnte. Zwar konnten die drei Mann Besatzung dem deutschen Panzer III und IV gefährlich werden, allerdings machte sie die dünne Panzerung im Gegenzug zum leicht zerstörbaren Ziel.

Eingesetzt wurde der T-26 im Krieg gegen Finnland 1939-1940 und fuhr später auch gegen deutsche Panzer in die Schlacht.

KV-II



Der KV-II war für die deutschen Panzertruppen zu Beginn des Russlandfeldzuges ein wahrer Albtraum. Der riesige und gut gepanzerter Turm des "52 Tonners" mit seiner mächtigen 15,2 cm Haubitze gab für die deutschen Panzerschützen stets ein unwiderstehliches Ziel ab - das jedoch kaum zu knacken war. Selbst mehrere Volltreffer konnten den KV-II nicht zerstören. Stattdessen schoss dieser einen deutschen Panzer nach dem anderen zu Klump. So wurde ein ganzer deutscher Konvoi beim Einmarsch in Russland von nur einem KV-II aufgehalten, der die Straße blockierte und mehrere deutsche Panzer zerstörte.

Sechs Mann Besatzung hockten im KV-II, der in einer Stückzahl von nur 330 in den Jahren 1940 und 1941 gebaut wurde. Als die Wehrmacht die KV-II Fabriken überrannte, kam seine Produktion zum Erliegen. Zum Kampf gegen feindliche Infanterie besaß der KV-II drei Maschinengewehre.

T 34 / 76 m40



Wenn es im zweiten Weltkrieg einen Panzer gab, der als erster die Eigenschaften Schnelligkeit, Bewaffnung und Panzerung perfekt miteinander verband, dann war es der T-34/76, der in seiner Ausführung m40 im Stalingrader Traktorenwerk gebaut wurde - und das in riesigen Stückzahlen. Für die deutschen Panzertruppen begann mit dem Auftauchen des T-34s ein Albtraum, denn er war in der Lage jeden deutschen Panzer zu knacken und hielt dank seiner starken Panzerung selbst den deutschen Panzerabwehrkanonen stand.

Sein 500 PS starker Motor ließ den T-34 mit bis zu 40 km/h durch das Gelände walzen und mit seinen breiten Ketten waren auch tiefer Matsch und Schnee kein Hindernis. Der T-34/76 m40 war das erste Serienmodell seiner Klasse, aus dessen kleinem Turm eine 76,2mm L-11 Kanone ragte, die bis zu 100 mitgeführte Granaten auf den Feind schießen konnte. Zwei Maschinengewehre rundeten die Angriffstärke des T-34 ab. Der Fahrer hatte über hervorstehende Winkelspiegel das Schlachtfeld stets gut im Blick und der Kommandant konnte über eine runde Beobachtungsoptik auf dem Turm seinen Gegner ausmachen und ihn innerhalb kürzester Zeit vernichten. Im Gegenzug machte die geneigte Panzerung des T-34 ihn resistent gegen so mache Granate, die ihm die deutschen Panther entgegen schickten.

Zwar konnte der deutsche Panther technisch gesehen dem T-34 gefährlich werden, aber allein die Menge der produzierten T-34, insgesamt 10.760 Stück, machten ihn zu einem erdrückenden Gegner für die Deutschen. Der T-34 kann als der wichtigste Panzer der Alliierten im zweiten Weltkrieg angesehen werden.



T 34 / 85

Wenn es im zweiten Weltkrieg einen Panzer gab, der als erster die Eigenschaften Schnelligkeit, Bewaffnung und Panzerung perfekt miteinander verband, dann war es der T-34. Für die deutschen Panzertruppen begann mit dem Auftauchen des T-34s ein Albtraum, denn er war in der Lage jeden deutschen Panzer zu knacken und hielt dank seiner starken Panzerung selbst den deutschen Panzerabwehrkanonen stand.

Sein 500 PS starker Motor ließ den T-34 mit bis zu 40 km/h durch das Gelände walzen und mit seinen breiten Ketten waren auch tiefer Matsch und Schnee kein Hindernis. Der T-34/85 war das erste Serienmodell seiner Klasse, aus dessen Turm eine 85mm Kanone ragte, die bis zu 100 mitgeführte Granaten auf den Feind schießen konnte. Zwei Maschinengewehre rundeten die Angriffstärke des T-34 ab. Der Fahrer hatte über hervorstehende Winkelspiegel das Schlachtfeld stets gut im Blick und der Kommandant konnte über eine runde Beobachtungsoptik auf dem Turm seinen Gegner ausmachen und ihn innerhalb kürzester Zeit vernichten. Im Gegenzug machte die geneigte Panzerung des T-34 ihn resistent gegen so mache Granate, die ihm die deutschen Panther entgegen schickten. Zwar konnte der deutsche Panther technisch gesehen dem T-34 gefährlich werden, aber allein die Menge der produzierten T-34, insgesamt 10.760 Stück, machten ihn zu einem erdrückenden Gegner für die Deutschen. In einigen Schlachten standen einem deutschen Tiger schon mal bis zu 400 gegnerische T-34's gegenüber. Der T-34/85 war die Reaktion der Russen auf die besser gewordene Panzerung der deutschen Panzer und deren 88mm Kanonen. Dazu pflanzten sie einen modifizierten Turm des KV-85 auf das Fahrgestell des T-34/76 und rüsteten ihn mit einer 85mm Kanone aus. Damit konnte er nun auch einen deutschen Tiger auf einer Distanz von 1.500 Metern zerstören, sofern er ihn seitlich vor sein Rohr bekam.

IS II



Der schwere Kampfpanzer IS II, benannt nach den Initialen Josef Stalins, war ein wahres Kanonenmonster. Seine vierköpfige Besatzung feuerte aus einer 122mm Kanone, deren Granaten so ziemlich alle deutschen Panzer durchschlagen konnten. Auch dem deutschen Königstiger konnte ein IS II sehr gefährlich werden. Die Russen setzten den IS II in der finalen Schlacht um Berlin ein, was den deutschen Truppen oftmals den letzten Rest gab. Ein Beobachter eines Gefechtes zwischen einem IS II und einem deutschen Panther berichtete, wie die russische Granate die Frontpanzerung des Panther durchschlug und am anderen Ende wieder austrat, um erst dann zu explodieren. Während der Entwicklung des IS II stellten die russischen Konstrukteure jedoch fest, dass eine deutsche 7,5 cm Kanone den IS II von allen Seiten auf einer Distanz von 600 Metern durchschlagen konnte. Als Konsequenz aus diesen Test verbesserten die Konstrukteure dessen Frontpanzerung, die sie um 60 Grad neigten. Dies führte dazu, das aufschlagende Granaten abgelenkt wurden und oftmals einfach abprallten. In den Jahren 1944 und 1945 bauten die Russen 3.475 Stück dieses schweren Kampfpanzers.

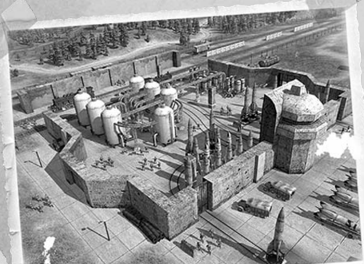
Aufklärer

BA-64



Der BA-64 diente der russischen Infanterie als leicht gepanzertes Aufklärungsfahrzeug. Bewaffnet mit einem 7.62mm Maschinengewehr, das aus dem kleinen Turm heraus bedient werden konnte, konnte der Kommandant generische Einheiten unter Feuer nehmen.

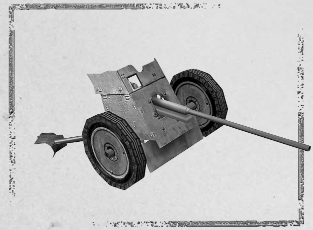
Das Fahrzeug war recht klein gehalten und bot nur dem Fahrer und dem Kommandanten Platz. Dafür war es jedoch dank seiner großen Bodenfreiheit sehr geländegängig und aufgrund seiner geringen Größe ein nicht leicht zu treffendes Ziel, wenn es mit bis zu knapp 80 km/h unterwegs war. Sein 50 PS Vierzylinder Motor trieb den BA-64 über eine maximale Distanz von ungefähr 470 Kilometern an. 3.500 Stück wurden vom BA-64 während des Krieges gebaut.







ATG

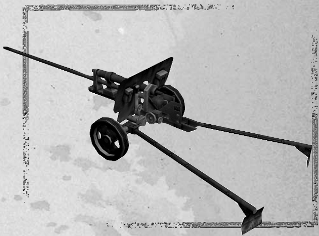


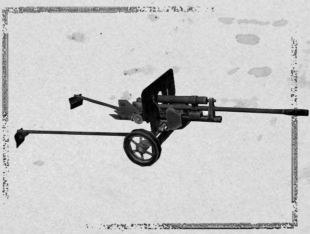
45mm m1932

Die 45mm m1932 Panzerabwehrkanone war eine Weiterentwicklung der deutschen 37mm Rheinmetall Pak, die jedoch schon nicht mehr auf dem technischen Stand der Dinge war, als die Russen in den zweiten Weltkrieg eintraten. Ihre Granaten waren kaum in der Lage, der deutschen Panzerwaffe ernsthaften Schaden zuzufügen.

57mm ZIS-2

Mit der 57mm ZIS-2 Panzerabwehrkanone verfügten die Russen im zweiten Weltkrieg über ein effektives und leichtes Geschütz, das ihre Granaten mit bis zu 1.000 Metern in der Sekunde über eine Distanz von 8.400 Meter ins Ziel schoss. Dabei konnten die Granaten auf eine Entfernung von 500 Metern 14cm Stahl durchschlagen, wenn sie in einem Winkel von 90 Grad aufschlugen.





76,2mm ZIS-3

Im Jargon der deutschen Wehrmacht "Ratsch-Bumm" genannt, war die ZIS-3 ursprünglich als Feldkanone gebaut worden, bewährte sich aber auch gut als Panzerabwehrkanone. Ihre Granaten flogen über eine Entfernung von maximal 13.300 Metern und durchschlugen auf einen halben Kilometer Distanz 10 cm dicken Stahl. Viele dieser Geschütze fielen der deutschen Wehrmacht in die Hände und wurden dann auch gerne gegen ihre vorigen Besitzer eingesetzt.

SU-85



Mit dem SU-85 schickten die russischen Konstrukteure zwischen 1943 und 1944 2.050 Panzerjäger auf die Schlachtfelder des zweiten Weltkrieges. Bewaffnet mit einer 85mm Panzerabwehrkanone, die zuvor als Flugabwehrkanone eingesetzt wurde, konnte der SU-85 vor allem den deutschen Panzern III und IV gefährlich werden. Allerdings fehlte ihm ein Maschinengewehr, was ihn natürlich verletzlich für Angriffe feindlicher Infanterie machte. Ein weiterer Nachteil war die Tatsache, dass die vier Mann Besatzung ihren SU-85 stets grob auf ihr Ziel ausrichten mussten, was während einer Schlacht kostbare Zeit verschlang.

Auf den Straßen brachte es der SU-85 mit seinem 500 PS Motor auf stattliche 55 km/h, damit war er ähnlich schnell wie die deutschen Jagdpanzer.

Es stellte sich jedoch heraus, dass die Bewaffnung des SU-85 besser in einen T-34 passte und so wurde der SU-85 rasch durch den SU-100 ersetzt.

Artillerie

SU-76



Der SU-76 war eigentlich ein Jagdpanzer, der jedoch mit einem 76,2mm Sturmgeschütz ausgestattet wurde, das allerdings ab 1943 an der Panzerung der deutschen Panzer scheiterte. Gefahren wurde die Kanone von dem Fahrgestell des T-70, allerdings hatte der Geschützaufbau den Nachteil, dass er zum einen recht groß und damit ein leicht zu treffendes Ziel war, und zum anderen nach oben und hinten offen war. Dies war natürlich stets eine Einladung für feindliche Infanterie, die dem Panzer so mit ihren Handgranaten zu Leibe rücken konnte.

Die Russen glichen diese Nachteile allerdings durch schiere Masse aus, denn vom SU-76 wurden zwischen 1940 und 1945 sage und schreibe mehr als 12.000 Stück produziert.



SU-122

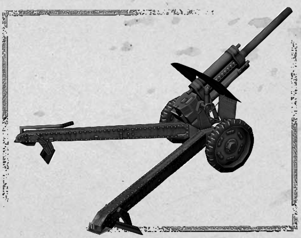
Die russische Armee kombinierte, was sie hatte, um neue Sturmgeschütze und Jagdpanzer zu konstruieren. So montierten die Konstrukteure beim SU-122 eine 122mm Haubitze auf das Fahrgestell eines T-34 und erhielten so ein sehr schlagkräftiges und noch dazu sehr schnelles Sturmgeschütz, das auch im widrigsten Gelände schnell und sicher ans Ziel kam. Allerdings konnte der SU-122 seine Schnelligkeit nie richtig ausspielen, da er sich meist der Geschwindigkeit der Infanterie anpassen musste, die er während seiner meisten Missionen unterstützte.

Von den deutschen erbeutete SU-122's wurden gerne gegen ihre vorigen Besitzer eingesetzt, denn die Wehrmacht konnte ohne Probleme ihre eigene Munition mit der russischen 122mm Haubitze verschießen.

ISU-152



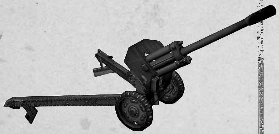
Der ISU-152 basierte auf dem Fahrgestell des IS II, bekam von den Konstrukteuren jedoch eine längere 15,2cm Haubitze verpasst, deren Durchschlagskraft immens war. Ein Novum für russische Jagdpanzer, war das 12,7mm Maschinengewehr, das auf dem Dach des Panzers befestigt war. Da sich der Schütze nach oben auf den Turm wagen musste, um das MG zu bedienen, war dies ein oftmals tödliches Unterfangen. Das Maschinengewehr war nämlich eigentlich zur Abwehr feindlicher Flugzeuge installiert worden.



M30 122mm Haubitze

Die sowjetische 122m Feldhaubitze wurde ab 1939 an die Rote Armee ausgeliefert und wurde noch bis in die 60'er Jahre produziert. Die Schützen konnten mit ihrer Haubitze eine 21,7 kg schwere Granate über eine Distanz von knapp 12 Kilometern feuern und waren selbst durch einen Schild an der Front der Kanone gegen Granatsplitter geschützt. Wie für die russischen Artilleriegeschütze üblich, waren die Räder der Haubitze mit Schaumstoffgummi gefüllt, so dass sie auch bei direktem Beschuss zumindest keinen "Platten" bekamen.

CODENAME: PANZERS PHASE ONE



15,2cm Haubitze

Aus ihrem mehr als 2 Meter langen Lauf konnte die russische 15,2 cm schwere Feldhaubitze bis zu 40 kg schwere Granaten verschießen, und das über eine Entfernung von ca. 9 km. Mit ihrem Gefechtsgewicht von ca. 2,7 Tonnen war sie ein schwerer Brocken, der von den rus. Transportern an die Frontlinien gezogen wurde. Wie für die rus. Artilleriegeschütze üblich, waren die Räder der Haubitze mit Schaumstoffgummi gefüllt, so dass sie auch bei direktem Beschuss zumindest keinen "Platten" bekamen.

Katysha ZIS-6, BM-13



Der von den Russen später "Katysha" getaufte Raketenwerfer ging unter den deutschen Landsern als "Stalinorgel" in die Annalen des zweiten Weltkrieges ein und versetzte die deutschen Truppen ab 1941 in Angst und Schrecken. Wenn ganze Batterien der Katyshas ihre jeweils 16 Raketen mit ohrenbetäubendem Geheul abschossen, war die Wirkung an der deutschen Frontlinie enorm, denn die Katyshas schlugen flächendeckend ein und entwickelten mit ihren Splittergranaten über eine Distanz von 8.500 Metern verheerende Wirkungen. Die Katysha war eines der größten russischen Geheimnisse des zweiten Weltkrieges. So geheim, dass die russischen Mannschaften ständig von Männern des Geheimdienstes überwacht wurden. Dennoch konnten die Russen ihre Waffe nicht lange geheim halten. Die Katyshas wurden nicht nur gegen feindliche Infanterie eingesetzt. Auch panzerbrechende Granaten und Brandgeschosse kamen zum Einsatz und versetzten die Truppen immer wieder in Panik.

AA



GAZ-AA 25mm flak truck

Der legendäre "Polutorka" Gaz-AA Lastwagen war eines der meistgebauten Fahrzeuge der damaligen UDSSR. Von 1930 bis 1950 wurden insgesamt mehr als eine Million davon gebaut! Eingesetzt wurde der Gaz-AA in vielen Bereichen: Als normaler Frachttransporter, Munitionstransporter, Tankwagen, Sanitätsfahrzeug, als mobile Funkstation und auch als Luftabwehreinheit, die mit einer 25mm Flak bewaffnet war.

Treibstofftechnisch war der Gaz-AA ein Allesfresser. Er konnte mit jeder Art von Benzin betankt werden und soff, wenn es heiss genug war, sogar Kerosin. Noch dazu konnte er fast sein eigenes Gewicht von knapp 1,7 Tonnen als Fracht mit sich schleppen und erreichte mit seiner 40 PS Maschine eine Höchstgeschwindigkeit von ungefähr 75 km/h.

Transporter



GAZ-AA

Der legendäre "Polutorka" Gaz-AA Lastwagen war eines der meistgebauten Fahrzeuge der damaligen UDSSR. Von 1930 bis 1950 wurden insgesamt mehr als eine Million davon gebaut! Eingesetzt wurde der Gaz-AA in vielen Bereichen: Als normaler Frachttransporter, Tankwagen, Munitionstransporter, Sanitätsfahrzeug, als mobile Funkstation und auch als Luftabwehreinheit, die mit einer 25mm Flak bewaffnet war.

Treibstofftechnisch war der Gaz-AA ein Allesfresser. Er konnte mit jeder Art von Benzin betankt werden und soff, wenn es heiss genug war, sogar Kerosin. Noch dazu konnte er fast sein eigenes Gewicht von knapp 1,7 Tonnen als Fracht mit sich schleppen und erreichte mit seiner 40 PS Maschine eine Höchstgeschwindigkeit von ungefähr 75 km/h.



Ammo



GAZ-AA

Der legendäre "Polutorka" Gaz-AA Lastwagen war eines der meistgebauten Fahrzeuge der damaligen UDSSR. Von 1930 bis 1950 wurden insgesamt mehr als eine Million davon gebaut! Eingesetzt wurde der Gaz-AA in vielen Bereichen: Als normaler Frachttransporter, Munitionstransporter, Tankwagen, Sanitätsfahrzeug, als mobile Funkstation und auch als Luftabwehreinheit, die mit einer 25mm Flak bewaffnet war.

Treibstofftechnisch war der Gaz-AA ein Allesfresser. Er konnte mit jeder Art von Benzin betankt werden und soff, wenn es heiss genug war, sogar Kerosin. Noch dazu konnte er fast sein eigenes Gewicht von knapp 1,7 Tonnen als Fracht mit sich schleppen und erreichte mit seiner 40 PS Maschine eine Höchstgeschwindigkeit von ca. 75 km/h.

Taktischer Bomber

IL-2 Sturmovik



Die IL-2 Sturmovik war im wahrsten Sinne des Wortes ein fliegender Panzer. Der gesamte vordere Teil des ihm Frühjahr 1941 in den Dienst gestellten Kampfbombers bestand aus einer bis zu 13mm starken Stahlpanzerschale, die den Piloten, den Tank, das Triebwerk und den Kühler wirksam gegen feindliche Geschosse schützte. Noch dazu bestand die Windschutzscheibe aus 65mm starkem Panzerglas. In die Tragflächen hatten die Konstrukteure vier Maschinengewehre eingebaut, die in späteren Versionen weiter aufgerüstet wurden.

Dies schützte die IL-2 jedoch nicht vor den deutschen Jägern, die von hinten angriffen und zahlreiche Sturmoviks abschossen. Die Konstrukteure reagierten auf diese Erfahrung mit der Entwicklung der zweisitzigen IL-2M, in der nun hinter dem Piloten ein Bordschütze saß, der zum Heck hinaus die Verfolger mit seinem 23mm Maschinengewehr unter Feuer nehmen konnte.

Obwohl die IL-2 Sturmovik als eines der erfolgreichsten Kampfflugzeuge des zweiten Weltkrieges galt, zeigten sich deutsche und finnische Piloten von der Qualität des in Massen von mehr als 30.000 Stück an die Front geworfenen Flugzeuges enttäuscht. Bei der deutschen Luftwaffe wäre die IL-2 aufgrund ihres niedrigen technischen Standards nicht in den Dienst gestellt worden. Das änderte allerdings nichts daran, dass die Sturmovik an allen wichtigen Schlachten bis zum Fall Berlins teilnahm.

Bomber

IL-4 DB-3F



1938 entwickelte das Konstruktionsbüro Ijushin eine neue DB-3 Version des mittelschweren Langstreckenbombers IL-4. Nachdem der Prototyp bis zum Sommer 1939 seine Tests zur Zufriedenheit des Militärs erfüllt hatte, ging er ab Ende des Jahres unter der Bezeichnung IL-4 DB-3F in die Serienproduktion. Für die Rote Arme produzierte die russische Rüstungsindustrie zwischen 1939 und 1944 5.256 Exemplare der IL-4 DB-3F als mittelschwere Langstreckenbomber. Dank ihrer hohen Reichweite, ihrer starken Bewaffnung zur Verteidigung gegen feindliche Jäger mit drei Maschinengewehren und ihrer Bombenzuladung von einer Tonne, schwang sich die IL-4 auf, einer der besten Langstreckenbomber des zweiten Weltkrieges zu werden.

Nach dem Einmarsch der Wehrmacht in die Sowjetunion konzentrierten sich die IL-4 Bomber zunächst darauf, taktische Ziele direkt hinter den feindlichen Frontlinien auszuschalten. Später kommandierte die Führung der Roten Armee Bomber zur Ostsee und zum Schwarzen Meer ab, wo sie die Torpedoflugzeugregimenter unterstützten. Im Jahr 1942 tauschten die Konstrukteure die Originalmotoren vom Typ MA-87A gegen die stärkeren M-88B Motoren aus. Dadurch wurde die IL-4 zu einem der leistungsstärksten und robustesten Langstreckenbomber des Krieges. Die Bomber waren so erfolgreich, dass sie auch nach dem Krieg im Einsatz blieben, denn sie konnten zuverlässig bis in einer Höhe von knapp 10.000 Metern Distanzen bis 3.800 km überwinden, um ihre tödliche Bombenlast ins Ziel zu fliegen.

Aufklärer



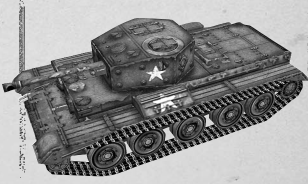
SU-2R

Die russischen Konstrukteure hatten die zweisitzige SU-2R als leichten Frontbomber und Aufklärer entwickelt. Dafür, dass die Piloten mit ihrer SU-2R später hauptsächlich Aufklärungsmissionen flogen, war das Flugzeug gut bewaffnet und konnte bis zu 600 kg Bomben mit sich führen. Anstatt die zu Beginn der Produktion eingebauten vier Maschinengewehre in den Tragflächen zu belassen, entschieden sich die Konstrukteure diese auf zwei 7,62mm Maschinengewehre zu reduzieren und dafür die SU-2R so umzubauen, dass sie sechs Raketengeschosse vom Typ RS-82 tragen konnte. Die Produktion der SU-2R lief nur über zwei Jahre bis 1942. In dieser Zeit stellte die Rote Armee 500 dieser Maschinen in Dienst.

ALLIIERTE EINHEITEN

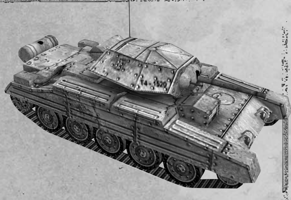
Panzer

Cromwell MK I



Bereits 1934 entwarf Sir John Carden den MK I in wirtschaftlich schlechten Zeiten, so dass er an seiner Konstruktion an allen Ecken sparen musste. Die Panzerung erwies sich als Magnet für Querschläger, denn sie war an vielen Stellen verwinkelt und noch dazu vertikal angebracht, was oft dazu führte, dass Geschosse wie Flipperkugeln an der Panzerung abprallten und dennoch ihren Weg ins Innere des Panzers fanden. Der im hinteren Teil des Panzers eingebaute Rolls-Royce Motor stammte aus der normalen Autoproduktion und erwies sich bald als viel zu schwach. Deshalb ersetzten ihn die Konstrukteure durch einen AEC Motor, der eigentlich Busse antrieb. Zusätzlich war der MK I mit einem Hilfsmotor ausgerüstet, deren Aufgabe darin bestand, den Hauptmotor zu starten und die Batterien aufzuladen.

Bewaffnet war der MK I mit einer 94mm Haubitze und zwei Vickers Maschinengewehren vom Kaliber 303, die aus zwei kleinen separaten Türmen unterhalb des Kanonenturms ragten. Bei den beiden MG-Schützen, die zur sechsköpfigen Besatzung bestehend aus dem Fahrer, dem Kommandanten, dem Schützen und einem Lader gehörten, waren die beiden zur Front herausragenden MG-"Türmchen" mehr als unbeliebt. Der MK I kämpfte bei der 1st Armored Division in Frankreich u. innerhalb der 2nd u. 7th Armored Division in Nordafrika.



Crusader II

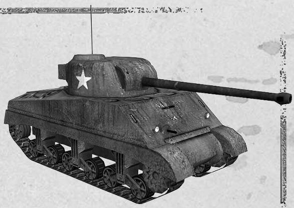
In seinem Heimatland England war der Crusader eine Berühmtheit, obwohl er den deutschen Panzern III und IV klar unterlegen war. Der Crusader II gehörte der britischen "Cruiser"-Klasse an und war mit einer 2 Pfünder Kanone bewaffnet, die sich jedoch ab 1941 als zu schwach für den Kampf gegen die neuen deutschen Panzer herausstellte, die mit ihren dickeren Panzerungen die Schlachtfelder eroberten. Die Panzerung war zwar geneigt, aber auch das schützte die Crusader nicht davor, in Massen durch feindliche Panzerabwehrkanonen abgeschossen zu werden. Aber der Crusader II war ein wahres Sprinttalent, vor allem in den Wüsten Nordafrikas. Dank seines von innen gefederten Laufwerkes brauste er mit bis zu 65 km/h durch den Sand und war damit schneller als der Hersteller angegeben hatte. Dies gelang ihm vor allem dadurch, dass die Mechaniker und Fahrer die Motoren ihrer Crusader frisierten, was sich aber auch sehr negativ auf die Lebensdauer der Motoren auswirkte. Die Crusader Panzer waren natürlich auch mit einem Maschingewehr ausgerüstet. Allerdings war dafür eigens ein kleiner MG-Turm auf das Fahrgestell montiert wurden, der noch mehr Angriffsfläche bot. Im Mai 1941 wurde das 6th Royal Tank Regiment im mittleren Osten mit Crusader II ausgestattet, die im Juni des gleichen Jahres an der Operation "Battleaxe" teilnahmen. Mit der 22nd Armored Brigade nahmen die Crusader im November an der gleichnamigen Operation "Crusader" teil.

Matilda II



Der Matilda II war in Sachen Panzerung das genaue Gegenteil des Crusader II, denn er konnte um 1940 herum noch jeder deutschen Panzerabwehrkanone widerstehen. Zu verdanken hatte er das seiner bis zu 78mm starken Panzerung, die sogar dem Beschuss durch die legendäre deutsche 88mm Flak in den meisten Fällen widerstand. Gleichzeitig wurde die 2 Pfünder Kanone des Matilda II allen deutschen Panzern gefährlich, die 1940 einsetzbar waren. Die Kombination aus guter Panzerung und hoher Durchschlagskraft machte den Matilda II zu einem ebenso tödlichen wie unverwundbaren Panzer, was die deutschen Panzertruppen immer wieder schmerzhaft erfahren mussten. Mit seinem 7,92mm Maschinengewehr machten die vier Mann Besatzung noch dazu Jagd auf feindliche Infanterie. Das Glück der Wehrmacht lag ausschließlich darin, dass 1940 nur wenige dieser Panzer in Frankreich im Einsatz waren. Den italienischen Panzern wurde der Matilda II in Nordafrika zum Verhängnis, denn sie explodierten durch dessen Beschuss reihenweise und konnten gleichzeitig dem Matilda II mit ihren Geschützen nur Kratzer beibringen. Aufgrund seiner Erfolge in den nordafrikanischen Wüsten adelten die britischen Panzertruppen ihre Matildas mit dem Titel "Queen of the desert".

Doch die Erfolgsgeschichte des Matilda II näherte sich dem Ende, als die deutschen Panzertruppen in Nordafrika landeten. Die 2 Pfünder Kanone des Matilda II stellte sich nun zunehmend als zu schwach heraus. Die neuen deutschen Panzer konnten nur aus großer Nähe zerstört werden - doch dahin musste der Matilda II erst einmal mit seinen zwei 95 PS Dieselmotoren kommen, ohne zuvor selbst abgeschossen zu werden. Noch dazu konnten die Konstrukteure keine größeren Geschütze in den relativ kleinen Turm aus Gussstahl einbauen, so dass sein Stern am Wüstenhimmel erlosch und die Produktion 1943 eingestellt wurde. Bis dahin jedoch hatten 2.900 dieser legendären Panzer auf den Schlachtfeldern gekämpft.



Sherman "Firefly"

Der Sherman Panzer war das Allround-Talent der alliierten Panzertruppen. Er kam nicht nur mit einer 75mm Panzerabwehrkanone zum Einsatz, sondern auch als Brückenlege-, Bergungs-, Schwimm- und Flammenwerferpanzer und als fahrbarer Raketenwerfer. Eine große Stärke lag in seinem Konstruktionsprinzip, denn die meisten Teile wurden aus Stahl gegossen und konnten so recht schnell ohne Nieten zusammengebaut werden. Im Monat konnten die Panzerfabriken bis zu 1.000 Shermans ausliefern. Ein weiterer Vorteil war das sich automatisch horizontal stabilisierende Kanonenrohr des Sherman. Die fünfköpfige Besatzung war dadurch in der Lage, auch während der Fahrt auf einen Gegner zu zielen und zu schießen. Im späteren Kriegsverlauf stellte sich jedoch die 75mm Kanone als zu schwach gegen die deutschen Panzer, wie zum Beispiel den Panther, heraus. Dies machten die Sherman jedoch durch ihre Anzahl wett, denn oft kamen auf einen deutschen Panther fünfzehn Shermans. Die ersten Versionen des Sherman hatten die unerfreuliche Angewohnheit ohne jede Feindeinwirkung Feuer zu fangen. Schuld daran war der

brandgefährliche 425 PS Chrysler Benzinmotor, der mit seinem feurigen Temperament auch regelmäßig die Munitionsvorräte zum Explodieren brachte. Die deutschen Landser verpassten den Shermans daher den Spitznamen "Tommy-Kocher". Der Sherman "Firefly" verdankte seinen Beinamen jedoch nicht den oft brennenden Motoren, sondern der Erkenntnis der britischen Ingenieure, dass der Turm des Sherman stark genug war, auch eine britische 17 Pfünder Kanone tragen zu können. Diese Kombation ergab einen äußerst schlagkräftigen Panzer, der auch mühelos die starke Panzerung eines dt. Tiger Panzers knacken konnte.

M26 Pershing



Der M26 Pershing wurde auch als "Tigerzähmer" bekannt. Seinen Spitznamen verdankte er seiner 90mm Kanone und seiner bis zu 110mm starken Panzerung. Seine Kanone schoss aus dem gegossenen Turm heraus hocheffiziente Granaten ab, welche die deutschen Panther und Tiger Panzer selbst auf große Entfernungen knacken konnten. Und das sogar aus voller Fahrt heraus, denn wie bei allen amerikanischen Panzern stabilisierte sich das Kanonenrohr während der Fahr automatisch horizontal. Jeder M26 Pershing war mit fünf Mann besetzt, die zum Ende des Krieges Jagd auf die deutschen Panzertruppen machten. Allerdings trat dieser Panzer erst sehr spät auf die Bühne des zweiten Weltkrieges. Im Januar 1945 hatten gerade einmal 20 M26 Pershings das europäische Festland erreicht, und bis Kriegsende waren 200 verfügbar, die gegen die Reste der deutschen Panzertruppen kämpften. Dabei gelang der Wehrmacht nur ein Abschuss eines M26: Gegen Kriegsende landete ein deutsches "Nashorn" nördlich von Köln einen Volltreffer aus einer Entfernung von 250 Meter.



Churchill VII

Der Churchill Panzer der Briten ging buchstäblich mit dem Kopf durch die Wand. Denn das entsprach seinem Anforderungsprofil, welches die Ingenieure nach den Erfahrungen des ersten Weltkrieges erstellt hatten. Der Churchill musste in der Lage sein, fünf Meter breite Schützengräben zu überqueren, zwei Meter hohe Wände zu überwinden und seine Panzerung musste bis zu 100mm starke Granaten aushalten können. Das Ergebnis war weniger ein überragender Kampfpanzer, da seine Geschwindigkeit durch das hohe Gewicht des Churchills gebremst wurde, sondern vielmehr das Schweizer Taschenmesser der britischen Panzertruppen. Den Churchill gab es in zahlreichen Variationen, mal mit einer 2 Pfünder Kanone und einer 76mm Haubitze, mal mit mal ohne Maschinengewehr. Der Kombinationsfantasie der britischen Ingenieure war fast keine Grenze gesetzt. Und so setzten die Briten den Churchill als Minenpflug, Brückenlegepanzer, Flakpanzer, Flammenwerfer und auch Variationen mit 26cm Mörsern ein. Der Churchill VII wurden im Vergleich zu seinen Vorgängern fast rundum erneuert. So sah er nicht nur anders aus, sondern besaß auch einen Turm mit Kommandokuppel, eine verstärkte Panzerung, ein stärkeres Fahrwerk, neue Luken, ein besseres Getriebe und schoss nicht zuletzt aus einer 75mm Panzerabwehrkanone im Turm. Seine Ausbaufähigkeit und seine Stärke machten die Churchill Panzer in den Jahren 1943 bis 1945 zu den berühmtesten der britischen Panzertruppen.

Sherman M4A4



Der Sherman Panzer war das Allround-Talent der amerikanischen Panzertruppen. Er kam nicht nur mit einer 75mm Panzerabwehrkanone zum Einsatz, sondern auch als Brückenleger, Bergungs-, Schwimm- und Flammenwerferpanzer und als fahrbarer Raketenwerfer. Eine große Stärke lag in seinem Konstruktionsprinzip, denn die meisten Teile wurden aus Stahl gegossen und konnten so recht schnell ohne Nieten zusammengebaut werden. Im Monat konnten die Panzerfabriken bis zu 1.000 Shermans ausliefern.

Ein weiterer Vorteil war das sich automatisch horizontal stabilisierende Kanonenrohr des Sherman. Die fünfköpfige Besatzung war dadurch in der Lage, auch während der Fahrt auf einen Gegner zu zielen und zu schießen. Im späteren Kriegsverlauf stellte sich jedoch die 75mm Kanone als zu schwach gegen die deutschen Panzer, wie zum Beispiel den Panther, heraus. Dies machten die Sherman jedoch durch ihre Anzahl wett, denn oft kamen auf einen deutschen Panther fünfzehn Sherman Panzer.

Die ersten Versionen des Sherman hatten die unerfreuliche Angewohnheit ohne jede Feindeinwirkung Feuer zu fangen. Schuld daran war der brandgefährlich 425 PS Chrysler Benzinmotor, der mit seinem feurigen Temperament auch regelmäßig die Munitionsvorräte zum Explodieren brachte. Die deutschen Landser verpasste diesen Shermans daher den Spitznamen "Tommy-Kocher".

Die Sherman Panzer gehören wohl mit zu den bekanntesten Panzern des zweiten Weltkrieges. Nicht zuletzt auch deshalb, weil sie für die Amerikaner zum Exportschlager in alle Herren Länder wurden.

Aufklärer



Humber IV

Der Humber wurde von seinen Konstrukteuren als Aufklärungsfahrzeug konzipiert, was durch seine große Bereifung und Motorisierung ein sehr geländegängiges Fahrzeug zum Ergebnis hatte. Ihren ersten Einsatz hatten die Humber im Wüstenkrieg in Nordafrika 1941.

Beim Humber IV bauten die Konstrukteure eine 37mm Kanone ein, wodurch sich jedoch die Besatzung auf drei Mann reduzierte. Damit der Fahrer sehen konnte, was hinter seinem Humber los war, zog er an einem Hebel und öffnete so eine Klappe am Heck.

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

ATG

M36 Slugger 90mm



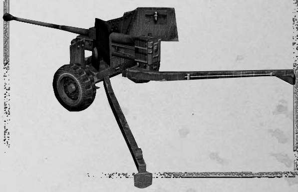
Mit dem Panzerkiller M36 stießen die amerikanischen Panzerbauer die deutsche 88mm Panzerabwehrkanone endgültig vom Thron. Das Ziel war es, eine 90mm Flugabwehrkanone auf einen Panzer zu montieren und damit Jagd auf die deutschen Tiger und Panther zu machen. Als Fahrgestell sollte das des M10 dienen, jedoch musste dafür ein komplett neuer Turm konstruiert werden, der die schwere Kanone auch tragen konnte. Gesagt, getan und fertig war der M36, einer der stärksten Panzerkiller der Amerikaner im zweiten Weltkrieg. Dank seiner riesigen Kanone und den speziell zum Panzerknacken entwickelten Granaten konnte der M36 jeden deutschen Tiger und Panther auf große Distanz zerstören. Noch dazu setzten die fünfköpfigen Besatzungen die "shoot and scoot" Taktik ein, die ihnen sehr hohe Abschusszahlen garantierte ohne selbst größere Verluste hinnehmen zu müssen. Knapp mehr als 1.400 M36 Panzerjäger zogen in den Jahren 1944 und 1945 gegen die deutschen Panzertruppen erfolgreich in die Schlacht.



Archer (Valentine)

Der Archer war eigentlich die perfekte fahrbare Panzerabwehrkanone für den Rückzug. Und zwar aus folgendem Grund: Kurz nach 1942 kam den britischen Panzerkonstrukteuren die Erkenntnis, dass sich die kurz zuvor eingeführte 17 Pfünder Panzerabwehrkanone auch hervorragend zum Einbau in einen Panzer eignen würde. Deshalb bekam die Firma Vickers den Auftrag, die 17 Pfünder Pak auf das Fahrgestell eines Valentine Panzers zu montieren. Das war jedoch recht schmal und noch dazu belastete die schwere Kanone die Frontpartie des Fahrgestells so stark, dass der Archer ernsthafte Balanceprobleme bekam. Also bauten die Konstrukteure die Kanone einfach falsch herum ein, so dass sie nach hinten zeigte, während der Panzer nach vorne fuhr! Da die fünf Mann Besatzung natürlich nicht ständig rückwärts fahren konnten, musste der Archer stets eine halbe Drehung hinlegen, um das Kanonenrohr auf den Feind richten zu können. Dieser Umstand machte ihn als Jagdpanzer so gut wie unbrauchbar, aber stark, wenn es darum ging, Verfolger während der Flucht zu beschießen. Außerdem kam seine schwere Kanone in versteckten Schusspositionen voll zur Geltung.

6 pound ATG



Die sehr erfolgreiche 6 Pfünder Panzerabwehrkanone konnte so ziemlich allen deutschen Panzern gefährlich werden. Die einzige Ausnahme bildeten die Tiger Panzer. Das Kanonenrohr mit einer Länge von 2,56 Metern schoss seine panzerbrechende APDS "Sabot" Granaten über maximal 9.000 Meter. Auf eine Distanz von 900 Metern durchschlugen die Granaten noch 63 mm starken Stahl, wenn sie in einem 90 Grad Winkel aufschlugen.

Die Kanone war so erfolgreich, dass sie von den Amerikanern nachgebaut wurde.

Artillerie



Bishop (Valentine)

Als die deutsche Wehrmacht in Nordafrika damit begann, Selbstfahrlafetten gegen die Briten einzusetzen, reagierten diese damit, dass sie recht schnell das Fahrgestell des Valentine Panzers hernahmen und darauf eine 25 Pfünder Kanone montierten, die aus einer klobigen Panzerung heraus die Deutschen unter Feuer nehmen konnte. Die Kanone war jedoch sehr unbeweglich. Sie ließ sich weder drehen, noch konnte das Kanonenrohr weit nach oben gestellt werden. Um den Feind indirekt über größere Distanzen beschießen zu können, musste die vierköpfige Besatzung raus aus ihrem Gefährt und eine Rampe aufschütten, so dass der Bishop steiler nach oben zielen konnte. Außerdem war im Inneren des Bishop nicht genug Platz für viele der großkalibrigen Geschosse. Die zog der Bishop in einem Anhänger hinter sich her. Noch dazu musste ein Besatzungsmitglied draußen auf der Motorabdeckung hocken, da es im Inneren des Bishop zu eng war.

Zwar war der Bishop nicht sehr beweglich, was ihn aber nicht davon abhielt, durchaus erfolgreich gegen feindliche Infanterie und Panzer vorzugehen. Die Munition, welche die 25 Pfünder Kanone verschoss sprach eine deutliche Sprache.

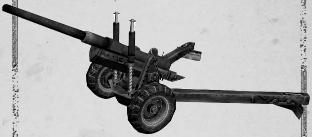
CODENAME: PANZERS PHASE ONE

25 Pound (87,6mm)



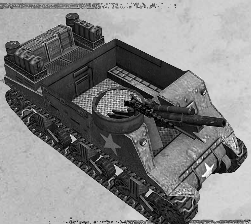
Das 25 Pfünder Artilleriegeschütz der Briten war eines der populärsten Geschütze der Alliierten im zweiten Weltkrieg. Die Kanone konnte mit verschiedenen Munitionsarten geladen werden und verschoss nicht nur panzerbrechende Granaten, sondern auch Hochexplosivgeschosse, Rauchgranaten und Schrapnellgeschosse. Die Ballistik war jedoch auf ein Geschossgewicht von 25 Pfund geeicht, weshalb sich leichtere Geschosse logischerweise anders verhielten und schwerer zu kontrollieren waren. Das 25 Pfünder Artilleriegeschoss konnte von seiner Bedienmannschaft dank seiner guten Bereifung auch in schwierigem Gelände schnell zum Einsatz gebracht werden, und das bei einem Gewicht von 1,8 Tonnen. Die Durchschlagskraft der Kanone war so überzeugend, dass sie auch im Panzerabwehrgeschütz Sexton eingebaut wurde.

BL 5.5-inch



Das 5.5-inch Artilleriegeschütz der Briten bewährte sich hervorragend während des zweiten Weltkrieges. Es zählte zur mittleren Artillerie und wurde von den Konstrukteuren auf dem bereits bewährten Mk2 Fahrwerk montiert. Aus seinem Lauf mit einem Durchmesser von 140 mm schoss es bis zu drei 36.3 kg schwere Hochexplosivgeschosse pro Minute über eine Entfernung von bis zu 16.400 Metern in die feindlichen Stellungen. Darüber hinaus konnten die Schützen auch Rauch- und Leuchtgranaten abfeuern, um dem Feind entweder die Sicht zu nehmen oder ihn für andere Truppenteile gut auszuleuchten.

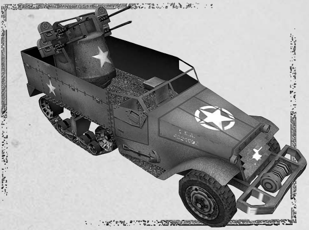
M7 Priest



Der M7 Priest war die Kombination einer 105 mm Haubitze mit dem Fahrgestell des amerikanischen Panzers M3. Die US-Army setzte den M7 Priest hauptsächlich als Artillerie auf mittlere Distanz ein, um ihrer Infanterie und auch ihren Panzertruppen den Weg so gut es ging freizuschießen. Dabei teilten sich sieben Mann Besatzung den engen Innenraum des M7.

Anfang 1942 ging der M7 Priest in die Serienproduktion und war von den Briten heiß begehrt. Sie brauchten nämlich dringend einen Ersatz für ihr fahrbares Bishop Artilleriegeschütz in Nordafrika. Die Briten bestellten umgehend 5.500 Stück des M7. Jedoch konnten die Amerikaner diese Stückzahlen nicht liefern, denn insgesamt wurden genau 5.500 Stück produziert.

AA



M16 Multiple Gun Motor Carriage

Angesichts der starken Bedrohung der Alliierten durch die deutsche Luftwaffe, benötigte die US Army Fahrzeuge, die zum einen sehr mobil sein sollten, sich aber auch effektiv gegen feindliche Luftangriffe verteidigen konnten. Zu diesem Zweck installierten die Ingenieure vier .50 kalibrige Maschinengewehre auf ein schnelles und geländegängiges Halbkettenfahrzeug. Die Maschinengewehre waren auf ihrer Plattform voll drehbar, wobei der Schütze 45 Grad nach hinten geneigt auf seinem Sitz hockte und feindliche Flugzeuge mit bis zu 500 Schuss in der Minute unter Feuer nehmen konnte. Dabei konnte er seinen Zielen mit schwindelerregenden 60 Grad Drehung pro Sekunde hinterherschwenken und mittels einer Kurbel schnell die Schusshöhe verändern. Eine Sperre verhinderte dabei, dass er seinen Fahrer von hinten abschoss, wenn die Maschinengewehre hinter dessen Rücken schwenkten.

Bofors 40mm L/60



Die Bofors 40mm L/60 war eine der erfolgreichsten Luftabwehrkanonen des zweiten Weltkrieges. Sie wurde sowohl als mobile Einheit zu Lande eingesetzt, wie auch auf Kriegsschiffen zur Abwehr angreifender Flugzeuge. Aus ihrem 40 mm Lauf hämmerte die L/60 zwischen 100 und 150 Hochexplosivgeschosse in den Himmel, die nach ihrem Abschuss innerhalb von acht bis elf Sekunden explodierten. Aber die Bofors L/60 schoss nicht nur vom Boden oder von See aus, sie wurde sogar in die schweren ungarischen Messerschmitt Me 210 Jäger eingebaut.

Trucks



Dodge wc57

Das Dodge WC57 Command Car war eine fahrende Spürnase zwischen den Fronten. Ausgerüstet mit einer langen Antenne und Funkanlage konnte der Funker stets in Verbindung mit seinem Hauptquartier bleiben, um taktische Informationen weitergeben. Der WC57 war wie der Jeep sehr geländegängig. Dank seines Allradantriebes kletterte er Steigungen von bis zu 60 Grad mühelos hinauf und mit seiner 76 PS Maschine hatte er sogar mehr Kraft unter der Motorhaube als der Jeep. Zur Bergung gestrandeter Fahrzeuge oder um sich selbst aus dem Schlamm zu ziehen, hatten die Konstrukteure den Dodge mit einer Winde ausgerüstet. Die war ein wahrer Gewichtheber, denn sie konnte fast das Eigengewicht des Dodge 57 von 2,5 Tonnen bewegen. Zwischen 1942 u. 1944 baute Dodge 6.010 dieser Geländewagen.

Jeep



Der legendäre Willys Jeep war wohl das bekannteste Militärfahrzeug der Alliierten. Mit ihm besaß die US Army einen leichten Geländewagen, der sich seinen Weg durch die schwierigsten Gelände auf der ganzen Welt bahnen konnte. Mit seinem Allradantrieb und dem wassergekühlten 54 PS Vierzylindermotor konnte er Steigungen von bis zu 60 Grad erklimmen, flache Gewässer durchqueren und machte im Dschungel wie auch in der Wüste eine gute Figur. Auf der Straße brauste er mit bis zu 105 km/h dahin und wurde aufgrund seiner einfachen Bauweise massenhaft gefertigt. Während des Krieges produzierten die USA 600.000 Stück dieses Klassikers, den sie als Exportschlager unter anderen auch an die Rote Armee lieferten. Im täglichen Kriegseinsatz bewährte sich der Jeep als Transporter, Verbindungsfahrzeug und in vielen Kampfeinsätzen. Er wurde teilweise zusätzlich mit drehbaren Maschinengewehren, Zusatztanks und Panzerplatten ausgerüstet. Dabei war sein Benzinverbrauch sogar recht gering, denn mit 11,7 Liter kam er auf der Straße 100 km weit. Im Gelände soff er allerdings knapp das Doppelte.

Bedford QL

Der Bedford QL war für die Royal Army das Gegenstück zum Opel Blitz der deutschen Wehrmacht und wurde für die verschiedensten Aufgaben herangezogen - als Waffenträger, Munitionstransporter, einfacher Transporter, Zugmaschine oder Tankwagen. Wegen seiner universellen Einsetzbarkeit verschifften die Briten den Bedford QL an alle Fronten. Mit einer Stückzahl von mehr als 52.000 war er der meistgebaute 3 Tonnen Lastwagen der Briten im zweiten Weltkrieg. Dank seines Allradantriebes war er noch dazu sehr geländegängig.



Unterstützung

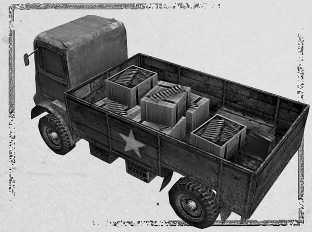


M2A1 Half Track

Das M2A1 Halbkettenfahrzeug war ein wehrhaftes und noch dazu gut gepanzertes Zugpferd der US Army. Dank seines Kettenantriebes am Heck, konnte es neben dem Fahrer und dem Kommandanten bis zu sieben Soldaten durch schwierigstes Gelände transportieren. Über dem Beifahrersitz hatten die Konstrukteure ein Browning M2 Maschinengewehr vom Kaliber 50 installiert, das schlagkräftig genug war, um feindliche Fahrzeuge und Infanterie nach fast allen Seiten unter Beschuss zu nehmen. Außerdem konnte das M2A1 10 Granaten und 14 Anti-Panzer Minen transportieren. Dank seines starken Motors walzte der mit bis zu 12 mm dickem Stahl gepanzerte Transporter

mit einer Höchstgeschwindigkeit von bis zu 75 km/h durchs Gelände. Wenn es zum Beispiel Artilleriegeschütze im Schlepptau hatte, ging es natürlich etwas langsamer voran.

Ammo

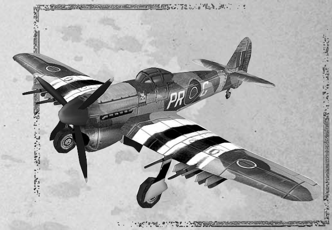


Bedford Munitionstruck

Der Bedford Munitionstruck ist dank seines Allradantriebs äußerst schnell und geländegängig und ist daher eine wichtige Unterstützung der alliierten Truppen. Der Bedford Truck wurde auch für andereAufgaben im zweiten Weltkrieg herangezogen.

Taktischer Bomber

Hawker Typhoon



Nach einer Reihe von Rückschlägen und Fehlentscheidungen während der Entwicklung des Kampfbombers Typhoon, lieferte die Firma Gloster 1942 endlich die ersten Typhoon Kampfbomber an die Royal Air Force aus, die selbst die schnellsten Kampfbomber der Luftwaffe vom Himmel holen sollten. Für den Luftkampf waren die maximal 664 km/h schnellen Typhoons mit vier 20 mm Hispano Maschinengewehren in den Flügeln bewaffnet. Dazu bauten die Ingenieure Abschussvorrichtungen für acht Raketen ein. Alternativ dazu konnten sie zwei 500 Pfund Bomben mit sich führen.

Die Typhoons fegten wie ein Wirbelwind durch die Reihen der deutschen Luftwaffe und des Heeres. 1943, ein Jahr nach ihrer Einführung in die Air Force, schossen die Typhoons so ziemlich alles ab, was sich in den Luftraum über Nordfrankreich wagte. Und im Sommer 1944 schließlich jagten Hunderte von Typhoons Millionen MG-Kugeln, Tausende von Raketen und Hunderte Bomben in die Reihen der deutschen Bodentruppen bei Falaise. Während dieser Schlacht zerstörten die Typhoons alleine 175 deutsche Panzer.

Bomber



B-25

Der mittelschwere B-25 Mitchell Bomber war neben der B-27 einer der am schwersten bewaffneten Bomber des zweiten Weltkrieges. Die Ausführung B-25J war mit insgesamt 18 Maschinengewehren bewaffnet, die das Flugzeug nach allen Seiten hin gegen feindliche Jäger verteidigen konnten. Nicht alle Versionen der B-25 waren jedoch mit so vielen Maschinengewehren bewaffnet, denn die durchschnittliche Besatzung bestand aus sechs Mann: Dem Piloten, dem Co-Piloten, dem Navigator, der gleichzeitig auch Bomben- und MG-Schütze war, dem Bordingenieur, der ebenfalls eines der Maschinengewehre bediente, dem Funker, auch er musste ran an eines der Maschinengewehre und dem reinen MG-Schützen, der in einer kleinen Kaspel am Heck des Bombers hockte und ihn nach hinten gegen feindliche Jäger abschirmte. Die B-25 konnte mit ihren zwei 1.700 PS Kolben-Sternmotoren über eine Reichweite von knapp 2.200 Kilometern ihre Bombenlast transportieren. Dabei war die Bestückung mit Bomben flexibel. Die B-25 konnte entweder drei 1.000 Pfund Bomben tragen oder alternativ zwei 1.600 Pfund panzerbrechende Bomben. Einige B-25's waren auch in der Lage Luftminen zu legen. Die US Air Force setzte ihre B-25 Bomber sowohl in Europa wie auch im südwestpazifischen Raum sehr erfolgreich ein.

Aufklärer

Mosquito



Als am 25. November 1940 in England der erste Mosquito zum Testflug abhob, mussten die Konstrukteure ihren Prototypen vor der eigenen Flugabwehr schützen - also strichen sie ihr Flugzeug quietschgelb an! Die Mosquito wurde nicht abgeschossen und schwang sich fortan zu einer beachtlichen Karriere innerhalb der Royal Air Force auf. Um möglichst viel an Gewicht zu sparen und so eine möglichst hohe Geschwindigkeit bei geringem Spritverbrauch zu erzielen, konstruierten die Ingenieure die Mosquito zum größten Teil aus Holz! Diese Sparsamkeit zahlte sich aus. Auch wenn die Mosquito nicht, wie vom Hersteller angekündigt, schneller als eine Spitfire war, erreichte sie doch eine Höchstgeschwindigkeit von knapp 630 km/h und war damit einer der schnellsten Bomber seiner Zeit. Die leichte Bauweise, die hohe Geschwindigkeit und die große Reichweite waren die perfekten Voraussetzungen, um die Mosquito auch als Foto-Aufklärer über feindlichem Luftraum einzusetzen. Ihren ersten Einsatz als Spionageflugzeug machte die Mosquito am 17. September 1941 über Frankreich. Zu diesem Zweck waren die Mosquito Aufklärer mit stärkeren Motoren ausgerüstet worden, welche die Reichweite und die Geschwindigkeit noch einmal erhöhten. Diese Versionen flogen stolze 710 km/h in der Stunde und waren damit sogar schneller als so manche Jäger der deutschen Luftwaffe. Aber die Mosquitos flogen nicht nur als Aufklärer. Sie versahen ihren Dienst auch als Langstreckenbomber,

Kampfbomber, Nachtjäger, Erkundungsflugzeug, Zielmarkierer, Torpedobomber, U-Boot Jäger und Minenleger. Zur eigenen Verteidigung waren sie dazu mit mehreren Bord-MG's ausgerüstet.

Gleiter



Horsa

Fallschirmjäger haben ein Problem: Sie landen nach ihrem Absprung verstreut über ein großes Gebiet. Um das zu vermeiden, entwickelten die Briten wie auch die Deutschen ein neues Lufttransportmittel: Den Lastensegler. Damit war es erstmals möglich, Luftlandeeinheiten und deren Ausrüstung punktgenau im Zielgebiet abzusetzen.

Natürlich war das nicht der einzige taktische Vorteil eines Lastenseglers, denn wie der Name schon sagt, transportierte er seine Fracht völlig lautlos, und das über eine weite Strecke.

Der Horsa Gleiter konnte mit seiner Flügelspannweite von knapp 27 Metern ein Last von 3,2 Tonnen tragen und erreichte eine maximale Geschwindigkeit von 241 km/h. Dabei fanden bis zu 25 Luftlandesoldaten Platz in seinem Bug.

Einen ihrer berühmtesten Einsätze flogen die Horsas im Juni 1944 beim Sturm auf die "Pegasus Bridge". Dieser Einsatz signalisierte den Beginn der Invasion der Alliierten in der Normandie.

Transporter

C 47



Die berühmte Douglas C 47 A Dakota war die militärische Ausführung der DC 3. Diese Transporter waren so weit verbreitet, dass ein paar davon sogar heute noch fliegen.

Mit einem Leergewicht von knapp 7,7 Tonnen konnte die Dakota noch stattliche 4 Tonnen Fracht aufnehmen und wurde deshalb zu einem unentbehrlichen Transportmittel für die US Air Force. Dabei konnte sie Ausrüstungen, Mannschaften und sonstige Fracht über eine Entfernung von 2.415 Kilometer transportieren und das mit einer Reisegeschwindigkeit von knapp 300 Stundenkilometern in einer Höhe von 3.050 Metern. Zwei Pratt&Whitney Motoren mit je 1.200 PS trieben sie dabei an.

ANDERE NATIONEN

Panzer



7TP (Polen)

Der polnische leichte Kampfpanzer 7TP war ein Nachbau des britischen Vickers-Armstrong aus dem Jahre 1934. Die polnischen Ingenieure hatten lediglich einen neuen Motor eingebaut. Und zwar einen 110 PS Dieselmotor, der den 7TP zum ersten mit Diesel angetriebenen Panzer überhaupt machte. Obwohl seine Panzerung mit gerade einmal 17 mm Stärke etwas dünn geraten war, konnte es der 7TP mit den deutschen Panzern I und II durchaus aufnehmen. Dafür war einer seiner Türme mit einer 37 mm Panzerabwehrkanone bestückt, welche die Panzerungen dieser deutschen Panzer durchschlagen konnte. Doch die technisch gleichen Chancen auf dem Schlachtfeld nützten den polnischen Panzertruppen recht wenig, denn sie verfügten nur über 150 7TPs. Noch dazu wurden die dreiköpfigen Besatzungen von den deutschen Truppen förmlich überrannt.

Aus dem Fahrgestell des 7TP ragten zwei Türme, die in den ersten Versionen jeweils mit einem Maschinengewehr bewaffnet waren. Später verzichteten die Polen auf eines der Maschinengewehre und bauten lieber die 37 mm Panzerabwehrkanone ein. Mit einem Lebendgewicht von nur 9 Tonnen schaffte es das Dieselaggregat, den 7TP auf 37 Stundenkilometer zu beschleunigen. Die Wehrmacht nutzte erbeutete 7TP's beim lokalen Polizeieinsatz im besetzten Polen und als Zugmaschinen.

Renault R-35 (Frankreich)



Eigentlich besaßen die Franzosen mit dem R-35 einen der fortschrittlichsten Panzer seiner Zeit. Jedoch rüsteten sie ihn nur mit einer 37 mm Kanone aus, die noch aus dem ersten Weltkrieg stammte. Außerdem war der Panzer mit zwei Mann Besatzung vollkommen unterbesetzt. Denn es gab nur den Fahrer und der zweite Mann war im wahrsten Sinne des Wortes das Mädchen für alles. Er musste funken, nachladen, zielen, feuern und den Fahrer kommandieren. Noch dazu wurde die französische Panzertaktik den R-35's zum Verhängnis. Anstatt sich den deutschen Angreifern in Gruppen entgegenzustellen, wurden ausschließlich Einzelangriffe befohlen.

Mit einem Gewicht von 11 Tonnen brachte der 85 PS starke Motor den R-35 gerade einmal auf eine Laufgeschwindigkeit von 20 Stundenkilometern. Seine Panzerung war mit bis zu 40 mm Stärke zu Beginn des Krieges gegen Angriffe durchaus geschützt, jedoch wurde die Taktik der Einzelangriffe und die Unterbesetzung mit nur zwei Mann dem R-35 zum Verhängnis.

SP Artillerie

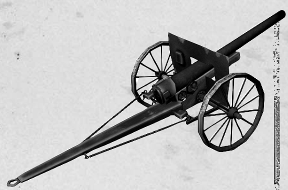
Zrinyi



Die Ungarn bauten mit dem Zrinyi ein Sturmgeschütz mit einer 105 mm Haubitze auf dem Fahrgestell des Turan. Die vier Mann Besatzung setzten ihr fahrbares Geschütz vor allem im Häuserkampf und gegen feindliche Infanterie ein. Der taktische Vorteil im Häuserkampf lag auf der Hand, denn mit wenigen Schüssen ließen sich ganze Häuser pulverisieren.

In den Jahren 1943 und 1944 bauten die ungarischen Konstrukteure 60 dieser fahrbaren Haubitzen. Das Fahrgestell des Turan wurde von einem 260 PS Weisz V8 Motor angetrieben, der das Gefährt auf eine Höchstgeschwindigkeit von 40 Stundenkilometern beschleunigte.

Artillerie



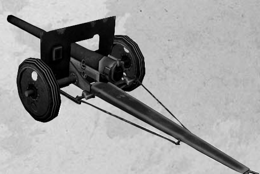
75mm WZ 1897 (Polen)

Das 75 mm WZ 1897 Artilleriegeschütz wurde ursprünglich von den Franzosen entwickelt und war das Rückgrat der französischen Artillerie im ersten Weltkrieg. Da sich das Geschütz stets gut bewährte, setzten es auch die Polen ein, um den Vormarsch der deutschen Wehrmacht 1939 aufzuhalten. Die Deutschen nutzten erbeutete Geschütze dieses Typs, um damit den Atlantikwall zu bewaffnen. Mehrere hundert wurden sogar 1942 unter dem Namen 75 mm Pak 97/38 als Panzerabwehrkanonen eingesetzt, um gegen die Bedrohung durch russische Panzer vorzugehen.

ATG

75mm L.36.3 Field Gun (Frankreich)

Die französischen Soldaten konnten mit ihrem L.36.3 Artilleriegeschütz bis zu 20 ihrer 5,3 kg schweren Granaten in die feindlichen Linien schießen. Und das über eine Distanz von bis zu 4.500 Metern. Das knapp drei Meter lange Geschütz war leicht zu handhaben und geübte Schützen konnten es innerhalb weniger Minuten einsatzbereit machen.



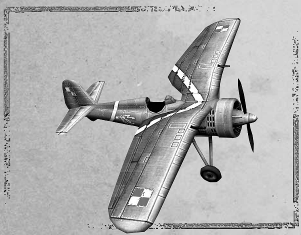
Truck



Polski Fiat 621

Der 2,5 Tonnen schwere Polski Fiat 621 war ein LKW, der auch in schwerem Gelände operieren und Soldaten und Artilleriegeschütze an die Front transportieren konnte. Auf seiner Ladefläche fanden sechs voll ausgerüstete Infanteriesoldaten Platz und die Maschine war stark genug, um zwei Geschütze gleichzeitig zu ziehen. Dabei waren auch sumpfige Gräben und flache Gewässer kein Hindernis, denn mit seiner großen Bodenfreiheit kam der Polski Fiat 621 auch mit schwierigem Gelände spielend zurecht.

Flugzeug



Pzl-p11c (Polen)

Als die deutsche Wehrmacht Polen überfiel, zogen 12 Schwadrone mit ihren P 11's in den Kampf gegen den übermächtig erscheinenden Gegner. Obwohl die polnischen Piloten unter chaotischen Bedingungen kämpften, gelang es ihnen dennoch 126 Flugzeuge der Luftwaffe abzuschießen - wenn auch zu einem hohen Preis, denn 114 ihrer eigenen Piloten fanden in ihren abgeschossenen Maschinen den Tod.

Der Vorteil der einsitzigen P 11 war ihre ausgezeichnete Manövrierfähigkeit, die sie ihrer ausgefallenen Flügelkonstruktion, dem Leitwerk und dem in Polen entwickelten Mercury IVS Motor zu verdanken hatte. Auch wenn die Piloten in ihren P 11's den deutschen Me109E's unterlegen waren, konnten sie dem Feind dennoch durch gewagte Flugmanöver erheblichen Schaden zufügen. Dabei beschleunigte der 500 PS Mercury Motor seine P 11 auf eine Höchstgeschwindigkeit von 390 Stundenkilometern und ließ sie mit 800 Metern in der Minute bis auf eine Höhe von 11 Kilometern steigen. Neben zwei 7,7 mm Maschinengewehren konnte die P 11 zwei 12,25 kg Bomben tragen.

CREDITS

Stormregion

Lead Designer
Attila "Maci" Bánki Horváth

Game Designers
Attila "Maci" Bánki Horváth
János "Ibrahim" Ibrányi

Story
Gyula "Gyula" Nagy
János "Ibrahim" Ibrányi

Level Designers
László "Termi" Nagy
Gyula "Gyula" Nagy

Mission Scripters
Attila "Maci" Bánki Horváth
László "Termi" Nagy
Gábor "Tass" Komor
János "Ibrahim" Ibrányi

Lead Programmer
Péter "Hyp-X" Bajusz

3D Engine Programming
Péter "Hyp-X" Bajusz
Gábor "Remage" Pap

AI Programming
Lajos "Lala" Nádasi
István "EXA" Cseh

Game Content Programming
István "EXA" Cseh
Lajos "Lala" Nádasi
Gábor "Remage" Pap
Péter "Hyp-X" Bajusz

Visual Effects Programming
Tamás "Accord" Körözsi
Gábor "Remage" Pap

Interface Programming
István "EXA" Cseh

Multiplayer Programming
Lajos "Lala" Nádasi
István "EXA" Cseh

Lead Graphic Artist
Gábor "Mogyi" Mogyorósi

3D Graphic Artist
Gábor "Mogyi" Mogyorósi
László "Termi" Nagy
Szabolcs "Kutya" Józsa
Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi
Gábor "Gabesz" Csipke
Csaba "Floyd" Gyulai

2D Graphic Artist
Csaba "Floyd" Gyulai
László "Termi" Nagy
Gyula "Gyula" Nagy

Technical Artist
Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi

Animation
Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi
Szabolcs "Kutya" Józsa

In-game animation script
János "Ibrahim" Ibrányi
Tamás "Accord" Körözsi

Mocap supervisor
Szabolcs "Kutya" Józsa

Mocap recording
Brainfactor Studio lead by
Miklós "Árnyék" Szabó

Mocap actors
János "Ibrahim" Ibrányi
Gyula "Gyula" Nagy
Ádám "Csiga" Csillag
Gábor "Lupus" Horváth
Szonja "A Kislány" Hüse
Edina "Az Anyukája" Gurály

Video Editing and Post Production
Gábor "Mogyi" Mogyorósi

Sound FX
Tibor "Spender" Járási

Music
Péter "tmlc" Antovszki

Music Supervisor
Gábor "Mogyi" Mogyorósi

Content Manager
László "Edge" Noszlopi

Additonal Artists
Szabolcs "Jester" Mátéfy
Endre "End" Számel
Gábor "Palkó" Palkó
Hassan "Asi" Elsayed Ashraf
Balázs "Cabo" Kalazdi

Lead QA
Gábor "Tass" Komor

Russian translation
Olga Tsigannik

Testers
István „Kipu" Krippl
Miklós „Mike" Leszkó
Zsolt „Hunyi" Hunyadkürti
Zsolt „Sikló" Lakatos
Krisztián „Crix" Barabás

Extra Testing Support
Lajos "Princo" Góczi

The Architect
Achim "Rosso" Heidelauf

Project Lead
Tamás "Havoc" Szerémy

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

www.cdv.de

DEVELOPMENT

Development Director
Dirk Weber

Senior Producer
Achim Heidelauf

Localisation Manager
Thomas Kröll
Oliver Silski

QUALITY ASSURANCE

QA Director
Peter Oehler

QA Manager
Thomas Heil

Senior QA Coordinator
André Dordel

Co-Leadtester
Daniel Schömperlen
Gregor Bellmann

QA Tester
André Mehnert
Bogdan Trifan
Christine Jung
Christoph Weinstein
Daniel Pathmaperuma
Eric Schreiber
Werner Aron
Holger Heinz
Sebastian Kaluza
Pascal Renschler
Per Piper
Michael Fochler
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Christian Schaffer
Thorsten Of
Torsten Biller
David Spak

Additional Testers
Willi Püschel
Gunnar Steincke

Extra Testing Support
Wolfgang Gaebler

MARKETING & PR

Marketing & PR Director
Eric Standop

PR Manager
Evelyn Reina
Michel Judt
Christine Richter

Marketing Manager
Randy Dohack

Senior Graphic Designer
A. Adrian Alonso

Graphic Designer
Sara Stehlin
Silvija Svetec

Additional Graphics
Oliver Krainhöfner
Achim Heidelauf

Web Developer
Henry Graffmann
Stefan Schwöbel

Sales Director
Andreas Jäger

SPECIAL THANKS

Noah Alonso
Georg Backer
Gregor Bellmann
Sonja Bühring
Martin Deppe
Randy Dohack
Thorsten Feld
Wolfgang Gaebler
Henry Graffman
Daniel Grunder
Elmar Grunenberg
Family Heidelauf
Daniel Jänsch
Michel Judt
Lloyd Kaufman & Troma
Oliver Krainhöfner
Martin Löhlein
Frank Müller
Yasmin Müller
Daniel Oberlerchner
Peter Ohlmann
Mike Pearson
Frank Quednau
Evelyn Reina
Christine Richter
Sven & Pascal Schmidt
Stefan Schwöbel
Kristinka Selesi
Dennis Sloutsky
Silvija Svetec
A. Uhlemann & Triggerfish
Rafal Walczowski

CDV USA

David Green
Wendy Beasley
Robert Pickens
Mur Lafferty
Santoro Marjorie

EXTRA CREDITS

TRANSLATION AND VOICE RECORDINGS

Localization Agency
Translocacell – Localization Services
http://www.translocacell.com

Additional Textwork & Revisions
Carsten Kisslat

Additional Translation
Achim Heidelauf
Sonja Bühring

Project Management & Artistic Direction
Martin Ruiz Torreblanca

German & English Translations Coordination
Bettina Golk

Voice Recording Engineer
Martin Kühn

Voice FX & Edit Advisor
Patrick Kuhlmann

Recording Scripts
Achim Heidelauf

Voice Talents
Hans Bayer
Stephen Belless
Nigel David Cassey
Clorisa Gagnon
Thomas Haevele
Ian Halcrow
Phillip Hall
Peter Harting
Steve Hudson
Valeri Kossoï
Eugenia Kritchevski
Jürg Löw
Norman Matt
Nikita Mirtov
Mark Rossman
Alexander Schottky
Dwight Toppin
Ellen Wagner
Volker Wolf
Andreas Wolfram
Tom Zahner
Evgeny Zelichenko

EXTRA THANKS FROM STORMREGION TO

ATI
Justin Cooney
Kevin Strange
Richard "7 of 5" Huddy

Creative
Andrea D'Orta
Chen Reed

GameSpy
Art Santos
Joost Schuur
Kay Richey
Tom Hitchcock

NVidia
Cem Cebenoyan
Joe Sousa
Kevin Strange

RADGameTools
Mitch Soule

XGI
Jeryuan Yan

International Sales
László "Z" Zehetmayer
Péter "Petroff" Wodzinsky



LIZENZVERTRAG

Mit der Benutzung/Installation der CDs "Codename: Panzers" stimmen Sie folgender Lizenzvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwareprodukt, bestehend aus der Computer-Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druckmaterialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Softwareprodukt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben Sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produktname: "Codename: PANZERS"

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern ist lediglich an Sie lizenziert.

§1 GELTUNGSBEREICH

(1) Dieser Lizenzvertrag stellt eine abschließende Vereinbarung zwischen der CDV Software Entertainment AG ("CDV Software Entertainment AG") und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ("Softwareprodukt") sowie über die Gewährleistung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar. Sofern der Kunde das Softwareprodukt installiert, kopiert oder anderweitig benutzt, erkennt er die Bedingungen dieses Lizenzvertrages uneingeschränkt an.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von CDV Software Entertainment AG abzugeben.

(3) Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde die Bedingungen des Lizenzvertrages verletzt.

§2 VERVIELFÄLTIGUNG UND SICHERUNGSKOPIEN

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel keine Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher. Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden.

(2) Des Weiteren untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

§3 MEHRFACHNUTZUNGEN UND NETZWERKEINSATZ

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§4 URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

(1) CDV Software Entertainment AG behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

(2) Das Computerspiel unterliegt als Computerprogramm dem besonderen Schutz der §§ 69 a ff. UrhG.

§5 PROGRAMMÄNDERUNGEN, IDENTIFIZIERUNGSMERKMALE, KOPIERSCHUTZ

(1) Der Kunde darf das Computerspiel nicht verändern. Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) und die Disassemblierung sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engeneering) sind unzulässig.

(2) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

(3) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Für den Fall, dass der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und CDV Software Entertainment AG trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 10 des vorliegenden Lizenzvertrages ist zu beachten.

(4) Andere als die in Abs. 3 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwendet werden soll.

(5) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn CDV Software Entertainment AG bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. CDV Software Entertainment AG bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

§6 ERWEITERUNG UND MODIFIZIERUNG DES SPIELS

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level-Editor, wenn im Spiel verfügbar, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verarbeiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet:;

(a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen;

(b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten;

(c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- od. Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugenschutzgesetze) verletzen;

(d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren;

(e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support gewährt. CDV Software Entertainment AG befürwortet die nicht kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von CDV Software Entertainment AG, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen CDV Software Entertainment AG und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben..

§7 VERVIELFÄLTIGUNG, VERBREITUNG UND ÖFFENTLICHE WIEDERGABE

(1) Sofern dies durch diesen Lizenzvertrag nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer -to Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesem Lizenzvertrag gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von CDV Software Entertainment AG zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§8 WEITERGABE DES SPIELS

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergabe des vorliegenden Lizenzvertrages auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien jedenfalls das Softwareprodukt vollständig und auf Dauer übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diesen Lizenzvertrag verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§9 GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNGSBEGRENZUNG

(1) CDV Software Entertainment AG gewährleistet, dass das Softwareprodukt bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig Tagen ab dem durch die Originalquittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört.

(2) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. CDV Software Entertainment AG behält sich in jedem Fall vor, das Recht des Kunden auf Rücktritt zu beschränken und dem Kunden anstelle der Nacherfüllung gegen Vorlage des Originalkassenbeleges die Lizenzgebühren zurück zu erstatten. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von weiteren dreißig Tagen übernommen. Die Geltendmachung der Gewährleistungsrechte ist nach Ablauf von sieben Tagen nach Ablauf des Gewährleistungszeitraums ausgeschlossen.

(3) Eine über die Gewährleistung gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet CDV Software Entertainment AG nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist CDV Software Entertainment AG nicht zum Ersatz von auf Zufälligkeit beruhenden Schäden oder Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet. Die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung wird ausgeschlossen. In jedem Fall beschränkt sich die Haftung der CDV Software Entertainment AG entsprechend den Bedingungen des Lizenzvertrages auf die für das jeweilige Softwareprodukt tatsächlich geleisteten Lizenzgebühren. Dies gilt insoweit nicht, als CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

§10 INFORMATIONSPFLICHTEN

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 3 des vorliegenden Lizenzvertrages den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderungen dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassend.

§11 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

(1) Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam oder nicht durchführbar sein oder ihre Rechtswirksamkeit oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden.

(2) Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, dass der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

Code

WWW.PANZERS.COM